COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 6月号 No.085
平成19年6月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第6号 通巻第85号
ARCADIA
アルカディア
定価650yen
eb! enterbrain
●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
beatmaniaIIDX14 GOLD
DanceDanceRevolution SuperNOVA2
「ROOTS26」一周年記念増ページ!
ビート・レイジング
BEMANI
トップランカー決定戦
Archive
●攻略特集
BattleFantasia
アルカナハート FULL!
GUILTY GEAR XX ΛCORE
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2
Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
頭文字D ARCADE STAGE 4
機動戦士ガンダム 戦場の絆
麻雀格闘倶楽部6
BATTLE GEAR 4 Tuned
2 SPICY(トゥースパイシー)
クイズ&バラエティ すぐすぐ犬福2 ～もっとすぐすぐ～
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
pop'n music 15 ADVENTURE
●特報新作群
鉄拳6
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
アクエリアンエイジ オルタナティブ
むちむちポーク!
●予選開幕
闘劇'07予選リポート

SEGA
連休の予定は！
2007 MAY
SUNDAY
MONDAY
TUESDAY
WEDNESDAY
THURSDAY
FRIDAY
29
30
1
2
3
4
ゲーム三昧
7
8
9
10
漁
14

決まったのか、

5

SATURDAY

バーチャファイター5

全てのプレイヤーが闘宴の証人となる。

常に対戦格闘の頂点を目指してきた「バーチャファイターシリーズ」が導きだした答えがここに。

若き獅子たちが今、覚醒(めざめ)る！

新たな計略の追加により、新たな戦略も生み出される。若き獅子たちが動きだす！

MJ3の究極進化形！

新ルール『三人打ち雀荘』や、『店舗内イベント』、『謎の旅客船』など、新要素・新機能を追加！

トゥー スパイシー

1対1で対戦できるガンシューティング！

隣のプレイヤーが対戦相手！緊迫の銃撃戦!!

セガ ネットワーク カジノ クラブ

メダルゲーム初！ネットワークで対戦!!

ポーカーとブラックジャックで対戦！本場カジノの臨場感を楽しもう!!

SNK PLAYMORE
www.snkplaymore.co.jp

それは、反逆者達の物語。

THE KING OF FIGHTERS NESTS

ザ・キング・オブ・ファイターズ ーネスツ編ー

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION™ THE KING OF FIGHTERS 2000™ THE KING OF FIGHTERS 2001™

これ1本でネスツ編のすべてを網羅!!
さらに、ネオジオROM版を遊べるNEOGEOモードも収録!

VOL.7 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ編
好評発売中 希望小売価格 ¥5,040(税込)

ココロ踊る!格ゲー魂揺さぶるぜ!

PlayStation®2
GUILTY GEAR XX Λ CORE
ギルティギア イグゼクス アクセントコア
原点 VS 進化 VS 先鋭
GUILTY GEAR
GUILTY GEAR X
GUILTY GEAR XX Λ CORE
GUILTY GEARシリーズ 9年目の邂逅
久しぶりだな…
決着(ケリ)をつけようぜ!!
予約特典
ギルティギア
フラッシュパネルキーホルダー
※予告なく仕様の変更をする場合がございます。※数に限りがありますので、ご了承ください。※詳細は店頭までお問い合わせください。
発売予定
2007.5.31
予約受付中!
大人気アーケード最新作!!
早くも家庭用で登場
希望小売価格 4,800円
税込価格 5,040円
アーケードモード
アーケードから家庭用へ完全移植! 違和感なくアーケードモードが楽しめます!
トレーニングモード
アーケードでは不可能な、必殺技や連続技の練習が可能。様々な条件を設定できます!
ジェネレーションズモード
GGモード
GGXモード
新たに「ギルティギアジェネレーションズモード」を追加! なんと初代の「GUILTY GEAR」「GUILTY GEAR X」シリーズの状態でプレイが可能! 懐かしさと新鮮さが味わえます。
新たなグラフィック・駆け引き・アクションが充実! 個性豊かな全23体のキャラクターが強烈な戦いを魅せる!!
■発売・開発元／アークシステムワークス株式会社
http://www.arcsy.co.jp
©1998-2007 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ARC SYSTEM WORKS
CERO B 12才以上対象
お客様相談室 〒222-0033神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階 お電話の場合 TEL:045-470-1552 FAXの場合 TEL:045-470-1551 WEBの場合 http://www.arcsy.co.jp/support/
<受付時間>10:00〜12:30／14:00〜17:00 [但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日]

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年6月号(No.85)
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『pop'n music15 ADVENTURE』
新作ポップンのテーマは"アドベンチャー"!
ミミとニャミの行く手には、どんな冒険が待っているのか!?
さまざまなテーマの楽曲を提供し続けているpop'n music。その最新作『pop'n music15 ADVENTURE』が、いよいよ稼働開始! 今回の仕掛けや新曲、新キャラクターは!? 気になる人は、早速ページをめくってみよう! もう、冒険は始まっている!!(記事は6ページから)

Illustrator ちっひ
© 1998 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

掲載ゲームタイトル

連載記事

全国各地で始まった全9タイトルの予選。キミはもう参加しただろうか? 早くも本戦への切符を手にした強者たちの姿をリポートしていくぞ!!

※写真は、昨年の闘劇'06FINALのものです。

ポップン最新作『pop'n music15 ADVENTURE』がついに稼動。今回のテーマは「冒険」だ!!

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2007年4月下旬(稼働中)
■使用基板：――

Text：赤男、飛鳥

ついに最新作が稼働！キミも冒険へと出発しよう

前作『FEVER !』の稼働から約1年。最新作『ADVENTURE』がとうとう稼動したよ！　今作では基板が新しくなり、画面が今までよりもきれいになっている。そのほかにも『ADVENTURE』では新しい要素も盛りだくさんになっているんだ！

これから冒険に出発！　そんなワクワクを感じさせてくれる曲セレクト画面。

ENJOY MODE

初心者のための入門モード

ポップンを始めたばかりの人にオススメなのがENJOY MODEだよ。このモードは絶対に2曲プレイできるし、選択できる楽曲は、どこかで聴いたことあるような版権曲ばかりになっているんだ。プレイする譜面もENJOY MODE専用になっているので、いきなりCHALLENGE MODEは……って人は、こっちでプレイしてみてね。

最後には自分のプレイを評価してくれる。その反省点を生かして、次のステップへゴー！

CHALLENGE MODE

基本的なモード いろいろなプレイに挑戦！

基本となるモードで必ず2曲プレイできるよ。ENJOY MODEを卒業した人はこのモードでプレイしよう。また、ノルマを設定して見事達成すればEXTRA STAGEが出現！　獲得ポイントが高ければ高レベルの曲をプレイできるよ。右の表を参考にスコア、コンボ、BAD数、オジャマノルマを使用して、EXTRA STAGEを目指そう。さらにe-AMUSEMENT PASSを使用すればEX常駐などの特典も！

CHALLENGE MODEは最初に5ボタンを選んでも、黄色ボタン同時押しすれば9ボタンでプレイすることができるよ。

CHALLENGE MODE ノルマ一覧

種類	ポイント	ノルマ名
スコア	0	なし
	1	50,000点以上
	2	60,000点以上
	3	70,000点以上
	4	80,000点以上
	6	90,000点以上
	11	95,000点以上
	14	25,000点以下でFEVER
	15	100,000点
コンボ	1	MAXコンボ50以上
	2	MAXコンボ100以上
	3	MAXコンボ150以上
	4	MAXコンボ200以上
	6	MAXコンボ250以上
	8	MAXコンボ300以上
	10	MAXコンボ400以上
	12	MAXコンボ500以上
BAD数	1	BAD100以下
	2	BAD50以下
	3	BAD30以下
	4	BAD20以下
	6	BAD10以下
	9	BAD5以下
	13	NO BAD
	15	ALL GOOD

種類	ポイント	ノルマ名
オジャマ	1	HI-SPEED（×2）
	1	ビートポップ君
	2	HI-SPEED（×4）
	3	HIDDEN
	3	SUDDEN
	4	ミニポップ君
	4	しろポップ君
	5	ファットポップ君
	5	キャラクターポップ君
	5	爆走（SPIRAL）
	5	ふわふわ判定ライン
	6	地震でぐらぐら
	6	爆走（CIRCLE）
	6	HELL
	7	ダンス
	7	上下プレス
	7	カエルポップ君
	8	パラパラポップ君
	8	左右プレス
	9	HIDDEN＋SUDDEN
	10	にせポップ君の嵐
	10	GOODがBADに!!
	11	強制LOW-SPEED
	12	EXCITE
	12	バラバラスピード
	13	上下さかさま
	14	ランダムHIDDEN＋SUDDEN
	15	？色ポップ君（ナゾイロ）
	×1.5	最初から最後までオジャマ

CHALLENGE MODEの新要素

『ADVENTURE』ではCHALLENGE MODEと超CHALLENGE MODEが完全に差別化されたよ。CHALLENGE MODEではノルマ達成をすると、必ずEXTRA STAGEが出現するようになったんだ。EXTRA STAGEにチャレンジしたい人は、このモードでノルマ達成を目指そう。

CHALLENGE MODEのボーナスはEXTRA STAGE。超CHALLENGE MODEは何になっているのかな？

BATTLE MODE

二人でワイワイ 3ボタンで勝負

『6』からのおなじみのモード。3ボタンvs.3ボタンで二人で仲良く遊ぼう。ポップ君をたたいていくとゲージがたまっていくので、ある程度たまったら青ボタンを押して相手にオジャマを送り込もう。うまくオジャマを送れたら相手から点数もゲットできるんだ。二人で仲良～く対戦しよう。

オジャマ発動ボタンを押したら、オジャマ権を勝ち取ろう。相手に取られたら自分にオジャマが降ってくる。

新要素 Pick up! Part1

Part1は『ADVENTURE』の新システムについて。まずはHI-SPEEDの変更点。今回から0.5刻みになったから、今までよりプレイしやすい速さを見付けられるよ。二つ目はキャラクターセレクト画面。ここではキャラのアニメーションが表示されるようになったよ！

どのスピードにしようか迷っていた人もこれで解決!?

キャラクターを選ぶ前にアニメーションを見ることができるよ。

EXPERT MODE

コースを選んで4曲完走を目指そう！

テーマごとに定められたコースをクリアするのがEXPERT MODEだよ。BADを出すとゲージが減少、空になった時点で終了になってしまうので注意！　普通のモードとは違いGREATの一つ上のCOOL判定が追加されるのもポイント！　インターネットランキングも開催されるので参加してみよう。

ギタケン

EXPERT MODEの新要素

今作からエキスパートのゲージが変更！　減りやすくなったけど、コンボをつないでいくとゲージが回復するようになったんだ。もう一つはランダムコースの登場!!　選んだレベルから－2の範囲で4曲選んでくれるよ。レベル30くらいが限界だという人は、レベルを30に設定してみよう。そうすると28～30ぐらいのレベルの曲がプレイできるよ！

減りやすくなったけど、コンボをつなげば回復していくよ。

超CHALLENGE MODE

COOL判定を使用 上級者向けのモード

EXPERT MODEで増えた「COOL」判定を使用してプレイするモード。ノルマもそれに合わせて上級者向けになっているよ。そのため、1曲保障ではないので注意！　その分CHALLENGE MODEには無い幅広いオジャマやノルマが、みんなを待ち構えているよ。

超CHALLENGE MODEの新要素

前作では、一定以上の高ポイントや、さまざまな条件を満たさなければ出現しなかった「SUPER EXTRA STAGE」。でも、今作ではボーナスステージにいけば必ず「SUPER EXTRA STAGE」に進めるようになったよ！　「SUPER EXTRA STAGE」は減少するタイプのゲージではなく、通常ゲージでのプレイだから、最後までしっかりとプレイできるよ。

BADでコンボを切っても、クリアすれば、クリアメダルが付くよ。

超CHALLENGE MODE ノルマ一覧

種類	ポイント	ノルマ名
スコア		なし
	3	50,000点以上
	4	60,000点以上
	5	70,000点以上
	6	75,000点以上
	7	80,000点以上
	11	85,000点以上
	13	90,000点以上
	15	95,000点以上
	9	25,000点以下でFEVER
	20	100,000点
コンボ	1	MAXコンボ50以上
	2	MAXコンボ100以上
	3	MAXコンボ150以上
	4	MAXコンボ200以上
	6	MAXコンボ250以上
	8	MAXコンボ300以上
	10	MAXコンボ400以上
	12	MAXコンボ500以上
	14	MAXコンボ600以上
	15	MAXコンボ700以上
	16	MAXコンボ800以上
	17	MAXコンボ900以上
	18	MAXコンボ1000以上
	19	MAXコンボ1100以上
	20	MAXコンボ1200以上
	21	MAXコンボ1300以上
	22	MAXコンボ1400以上
	23	MAXコンボ1500以上
BAD数	1	BAD100以下
	2	BAD50以下
	3	BAD30以下
	4	BAD20以下
	6	BAD10以下
	9	BAD5以下
	13	NO BAD
	15	ALL GOOD
オジャマ	1	HI-SPEED（×2）
	1	ビートポップ君
	2	HI-SPEED（×4）
	2	強制ハーフスピード
	3	HIDDEN
	3	SUDDEN
	4	ミニポップ君

種類	ポイント	ノルマ名
オジャマ	4	しろポップ君
	4	パニック
	4	ロスト
	4	ファット判定ライン
	5	ファットポップ君
	5	キャラクターポップ君
	5	くるくるポップ君
	5	ドキドキポップ君
	5	爆走（SPIRAL）
	5	ふわふわ判定ライン
	5	ダーク
	6	地震でぐらぐら
	6	爆走（CIRCLE）
	6	HELL
	6	ミクロポップ君
	7	ダンス
	7	上下プレス
	7	縦分身
	7	ラブリー
	7	ファンキー
	7	リッチ
	7	カエルポップ君
	8	上下プレス＆プレス
	8	バラバラポップ君
	8	ボンバー
	8	左右プレス
	9	色々爆走
	9	ポップ君の竜巻
	9	もっとふわふわ判定ライン
	9	左右プレス＆プレス
	9	HIDDEN＋SUDDEN
	10	色々ポップ君
	10	にせポップ君の嵐
	10	GOODがBADに!!
	11	強制LOW-SPEED
	11	もっとHELL
	12	EXCITE
	12	バラバラスピード
	13	横分身
	13	上下さかさま
	14	DEATH
	14	ランダムHIDDEN+SUDDEN
	15	？色ポップ君（ナゾイロ）
	15	COOL or BAD!!

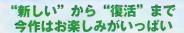
新要素 Pick up! Part2

Part2は復活曲と追加譜面について。以前から要望が大きかった"タッチ"が復活！　新谷さなえさんが歌う"タッチ"に酔いしれよう。もう一つは前作『FEVER!』の楽曲の一つ"パニックポップ"にEX譜面が追加されたよ。難度は36に設定されている。みんな挑戦してみよう。

新曲制作秘話から譜面のお話まで!

サウンドディレクター座談会

『アドベンチャー』の稼働を記念して、サウンドディレクターの３人に集まってもらいました。３ページにわたる座談会、それではどうぞ!

“新しい”から“復活”まで 今作はお楽しみがいっぱい

wac 今回の『アドベンチャー』ってタイトルは、かなり最初のころから決まっちゃってましたよね。

TOMOSUKE そもそも『アドベンチャー』って何で決まったんだっけ?

村井 ジャングルとか何とか言ってた気がする。あれって見た目のデザインだっけ?

wac 確か、まだフィーバー完成するかしないかのころに、もうデザイナーさんの頭の中に今のデザインがあって、最初は『ジャングル』とか『アニマル』とかあったけど、タイトルにするなら『アドベンチャー』が一番いいかなっていう話になって、決まったんじゃなかったっけ。

TOMOSUKE それで、『アドベンチャー』をジャングル系にするかミステリーとか遺跡とか不思議発見系にするかで殴り合いしたんだよ。

wac そうそう(笑)。僕は不思議発見系だったんだけど。

TOMOSUKE ああ僕も。

村井 僕は植物とか動物とか生もの系を希望してた。

wac そうだ、僕らが全員村井さんに殴り倒されてそっち系になったんですよね。

村井 (笑)。でもそんなに動物っぽくないよね。

wac そうですね。結果的には結局だれも勝ってないっていうことになってるんですけど(笑)。

TOMOSUKE 結局デザイナーが勝ったのかな。

wac さて、ではサウンド面でのアドベンチャー要素についてどうぞ。

TOMOSUKE 冒険っぽい曲がたくさん入ってるよね。

wac そうだね。今回は、デフォルト曲でいうとQ-Mexさんにはテレビの遺跡系ドキュメンタリーみたいな曲をお願いしてみました。

TOMOSUKE 「ヴェネツェアーニ」か。これはアドベンチャーっぽいね。

村井 これは「日曜の夜くらいにやってる番組で、ハイビジョンで世界のキレイな風景が見られるような感じのやつ」っていう風に頼んだらまんまそういう風に上がってきた曲だね(笑)。

wac Q-Mexさんらしくていい感じですよね。

村井 久し振りにちゃんとした書き下ろしだしね。

wac そういった意味でもうれしかったですね。あとgood-coolさんも結構久し振りかも?

TOMOSUKE そうだね。

wac 今度good-coolさんにお願いするならユーロかなってのは前から考えてたんだけど。でもアドベンチャーだしただユーロにしたんじゃ面白くないってことで、「遺跡的な古代のシャーマンが踊るようなものをユーロと融合してみたらどうだろう」と思ってお願いしたのが「エンシャントユーロ」ですね。

村井 “エンシャント”ってどういう意味?

wac “古代”って意味ですね。この曲は、やりとりでもなかなか遺跡方向に行かなかったなぁ。キャラも元は「天岩戸っぽいのを」と伝えてたので日本っぽい感じだったのを曲に合わせて書き直していただいたんですよ。

TOMOSUKE 遺跡の方向で進めていたデザイナーが「遺跡成分、まだ追加されるんですよね?」とかよく言ってたよね(笑)。

wac ああ、ギリギリまで「もっと遺跡になる……と思うよ……多分」とか言ってました(笑)。

TOMOSUKE 村井さんの「ウォーリアー」なんかもアドベンチャーっぽいですよね。ほかにも「フューチャーフュージョン」なんかも宇宙のアドベンチャーっていう感じだし。

wac 「マリンクルーズ」も海のアドベンチャーだし。

TOMOSUKE あ、でもあれは違う。あれは何かアドベンチャーって感じじゃなくて、リゾートっていう感じがする(笑)。

村井 釣り系だよね(笑)。

wac 世界を釣る感じ(笑)。今回新しいものはありつつ、復活が多いかな。

TOMOSUKE SENAXさんだ。

wac SENAXさんは『ポップン9』以来ですね。曲をお願いするときに連絡したら、「今イギリスに居る」って言われちゃって、これ曲頼めるのかなぁって思った(笑)。

村井 あ、そうだったんだ。

wac 国際便でデータ送ってもらいましたよ。

TOMOSUKE でも喜ぶ人多いんじゃない?

wac そうだね。昔からのユーザーさんにとってもうれしいんじゃないかなと思う。

TOMOSUKE 根強い人気があるよね〜。

村井聖夜

ポップンシリーズには『4』から参加している、現サウンドディレクターの一人。彼の奏でる音色はまさに聖夜に輝く星々のような輝きを放ち、聞く者を魅了する。見た目も口調もお話も落ち着いている、とてもやさしいジェントルマン。

wac

ポップン『6』からのサウンドディレクター。かつては「曲を書かないサウンドディレクター」と名乗っていたが、最近は曲を書く機会が増えてしまい人知れず嘆いているとかいないとか。リコーダーとピアノをこよなく愛する独特の雰囲気を持つお兄ちゃんで自称「天才的ヘタレ」。

TOMOSUKE

ポップンシリーズには『7』から参加している現サウンドディレクターの一人。メロディアスな楽曲からPOPで明るく楽しい楽曲まで幅広い音を操る、まさに七色の音を持つ男。おしゃれなメガネとさわやかな笑顔がステキなイケメンアーティスト。

ハイスピードの速度と エキスパートモードの調整

wac　0.5刻みになったハイスピードオプションについてですが、これも殴り合いレベルの話し合いがされされてたりして。チーム内でも確かに賛否両論あったし、ユーザー間でも賛否両論あると思うんだよね。ロケテノートにも書かれていたし。

村井　難しい問題だとは思うんだよね。遅い曲って意味があって遅くしているわけで、それをハイスピードで速くするのってどう？　という話もあるし。

wac　今あるスピードでクリアできるまでじっくり練習してほしい、とも思いますしね。新しいオプションのおかげでクリアできちゃっても拍子抜けしないかあな、とか。だけどハイスピードを付けたことによって曲がクリアできて、新しい曲にチャレンジできるっていうこともあるし。

村井　そうなんだよね。だからそこが難しい。

wac　でも、あることによってだれかしらに喜びが与えられるなら、それもアリなのかなって。

村井　それが気に入らなければ選ばなければいいだけだしね。

TOMOSUKE　とはいっても、そこまでストイックなゲームでもないと思うんだよね。僕は楽しければいいかなと思う。

wac　結論としてはそこだよね。遊びの幅が広がるという意味では、今までできなかった曲にもチャレンジしてみてくださいっていう感じかな？

TOMOSUKE　そのために入れたんだしね。チャレンジして幅を広げるという意味で言えばエキスパートモードにランダムコースができたよね。

wac　あれはオススメみたいで面白いと思うよ。まあ将来的にはまたオリジナルコースの制作もできるようにしたいんだけど。

TOMOSUKE　そういえばエキスパートってものすごい改造する計画あったよね。自分が進化して系図がどーたらみたいな……。

wac　あった。あったけど今回は無理（笑）。やりたいことはいっぱいあるんだけど。

TOMOSUKE　今回のエキスパートに関してって、どこまで言えるの？

wac　まあ、とりあえず「後で見てろよ」ってところですか？

TOMOSUKE　あれは、ぶち切れるか爆笑するかのどっちかだよね。

wac　ぶち切れたらごめんなさい（笑）。

苦労の末にやっと完成 大変だった開発裏話

wac　今回はとにかくきつかったですね。

TOMOSUKE　もうすべてが苦労。

村井　終わらないって思ったし（笑）。

wac　あそこまで「完成しないんじゃないか」って思ったのは久し振りですね。やっぱり基板が変わったっていうのが大きいですよね。

村井　今まで使ってたデータが使えないから、アーケードからアーケードへの移植っていう形を取らなくちゃいけなかったしね（笑）。

wac　そうですよね。全曲移植し直しだし。ポップンシリーズだと『ポップン4』、『ポップン9』に続いて3回目かな。どんどん辛くなるねこれ。

村井　曲の数が多いから（笑）。

wac　全部変換したはいいけど、それがちゃんと変換されてるかチェックしないといけないし。

村井　それがちゃんと変換されてないんだよね（笑）。

wac　本来はされてるはずなんですけどね。でも曲が途中で止まるとか。

TOMOSUKE　そもそも曲が違うとか（笑）。

wac　なぜかロケテストバージョンが入っているとか（笑）。

村井　折角直した間違いが復活して間違ってるんだよね（笑）。

TOMOSUKE　曲数が多くて全譜面調べるからポップンが一番大変だよね。

wac　あれは地獄を見てるね。

TOMOSUKE　削除曲とか無いからね〜。

wac　というか、1回入れると消すタイミングを失っちゃうんだよね。消したら「何でこれ消したの？」ってなるじゃない。

TOMOSUKE　うん、突然消すと何で？ってなるね。

wac　『ポップン8』までは、「2作前までは残してその前は消す」って決めてたんだけど、『ポップン9』のときに基板が変わってから、全部入れちゃったんだよね。

TOMOSUKE　そしたら消すに消せなくなった（笑）。

wac　新作出せば新曲は増えるし、でも過去の曲は消えないし。だからどんどんチェックの時間だけが増えていくんだよね。いや〜失敗したねぇ（笑）。

新基板ですべてがパワーアップ。チェックが大変だったという旧曲もレッツプレイ！

いろんなビックリ!を詰め込んでいます

ポップン文化祭を振り返って

TOMOSUKE　文化祭についてはどう？

思ったよりやることが膨らんでいって、ちょっとやりすぎちゃったかもしれない。

TOMOSUKE　でも、もっといろんなアイデアがあったんだよね。

うん、もっといっぱいやりたいことはあった。ライブ会場とラフォーレをネットでつないでライブもリアルタイムで見られるとか。

TOMOSUKE　あとアレですよ。ポップンのでかいボタンを作って、ジャンプして踏むみたいな。

wac　9人で踏むやつね。あれ無くなったなぁ。クイズ大会だってホントはもっとすごくする予定で、○×クイズを続けるんじゃなくて、クイズ番組みたいなセット作ってやろうかとか。

それにしても、並んでる人すごかったね。

wac　ほんと。あんなに並んでもらえるとは思わなかったです。やる前はやる前で、「本当に人来るのか？」って言ってたのに。入れなかった方には申し訳無かったなあ。

でもあれ以上会場を広げると、結局そこで出す物も増えちゃうし。僕らができることはあの会場のサイズが精一杯だったのかなって思う。

wac　僕らはほとんど展示を見る機会が無かったけど、準備の段階や終わった後に展示を見ると、やっぱりポップンて面白いなって思った。キャラクターができるまでとか。（※14-15ページに掲載）

TOMOSUKE　来てくれたみんなが書いてくれたメッセージボードもすごかったね。

wac　うん。あれもうれしかった。で、どうすか、またポップン文化祭みたいなイベントは。

やりたいね。

TOMOSUKE　余裕があれば（笑）。

wac　まあ確かに（笑）。

TOMOSUKE　いやさ、やるんだったら完成度が高いものを出したいじゃない。取って付けたようなイベントじゃあんまりやりたくないし、ユーザーのみんなにも喜んでもらいたいし。だからやっぱり余裕が無いとできないないかなと。

wac　そうね。やるんだったらちゃんと自信持ってみんなが楽しめるイベントやりたいね。

ポップンスタッフ総出だったポップン文化祭は、だれもが楽しめるイベントになっていた。

もちろん、今作も隠し曲がアリ！　そのキャラクターイラストを入手したよ。シルエットを見る限り二人いるみたいだけど……!?

BEMANI10周年とポップンのこれから

wac　いろんなことがありすぎたなぁ。

10年も続いたおかげで、みんなが不安に思うような「次で終わっちゃうんじゃないの？」みたいな気持ちは少なくなってきたかな。

wac　そうですね、ちゃんとやっていれば大丈夫って思えるようになりました。本当に好きな子たちに支えられているゲームだなって思うし。

何を作ればいいかっていうのがハッキリしてるからね。それに熱狂的に支えてくれている子たちが、新しい人たちを連れてきてくれるっていうのが励みになるね。

TOMOSUKE　後はインターネットの普及もあると思うんだよね。インターネットでいろんなコミュニティサイトが出来て横のつながりができると文化みたいになるし。

wac　ある意味微笑ましいサブカルみたいな感じになっているのかもしれない（笑）。ちょっと知ってるっていう人は多いと思うし。

そういう“ちょっと知っている人”が少しでもプレイしやすくなる工夫をしていかないとね。

wac　そこはBEMANIシリーズの中ではポップンが一番やらなきゃいけない部分だと思いますよ。例えばⅡDXの筐体って未経験者の人はなかなかあの台に立てないと思うんですよ。だから、ポップンが入口になって、それからⅡDXとかギタドラ、DDRに興味を持ってもらえたらと思うし。

TOMOSUKE　コアな人に支えられている部分はありつつも、ポップンはやっぱり間口を広げていく方向なのかなって思うね。

wac　アルカディア読者の皆さんも、どんどんお友だちを呼んできてくださーい（笑）。

（2007年4月 コナミデジタルエンタテインメントにて）

ウォーリアー

THE MAN FROM FAR EAST

WORLD SEQUENCE

WORLD SEQUENCEの原点がこの曲に

村井聖夜

　この曲は、ほとんどの人は気付いていないと思いますが、新曲じゃないんです。10年くらい前になりますが、僕がまだ家庭用ゲームの制作をしていたときに、『みつめてナイト』というシミュレーションゲームの、本当のエンディング曲として使っていた曲なんですよ。

　西洋の小国に東洋から傭兵としてやってくるのが、そのゲームの主人公です。そこで武勲を上げて聖騎士になるというのが本当のストーリーで、その罠として女の子がたくさん登場するんです。本当のエンディングは、女の子と結ばれるエンディングじゃなくて、登場する女の子をすべて避けて聖騎士になって国に帰るエンディングで、これはそこで流れる曲なんですよ。だからまさにアドベンチャーなわけです。そのアドベンチャー的な部分が合うと思って今回入れました。

　そのトゥルーエンディングを見ている人なんてごく一部でしょうし、しかも10年前のゲームなので、ゲームを知っている人自体少ないかも知れませんね。ポップンやっている人は多分知らないんじゃないかなぁ。当時はもちろんWORLD SEQUENCEなんていう名義は無かったんですけど、これがあってWORLD SEQUENCEという名義のイメージが固まってスタートしたという最初に作った曲です。だから起点ですね。

　制作するときに昔の音源を探したんですけど、その音源が出てこなくて自分で自分の曲を全部耳コピし直して作りました（笑）。聞き直すと何だか聞き取れない部分があって、何でこのフレーズ入れてるのかな？　と思ったりしていましたね（笑）。

　でもまあ今風というか、当時は打ち込みっぽい感じだったものをより生っぽい感じに少し磨きをかけてやりました。もしよかったら、どこかで見付けて『みつめてナイト』もやってみてください（笑）。

撫子ロック

凛として咲く花の如く

紅色リトマス

飛んで跳ねる元気な女の子をストレートに表現してみました

TOMOSUKE

　これはもう、ポップン文化祭のときに僕が作ったって言っちゃったので、こうやって話をしています（笑）。とりあえず、「何で『アドベンチャー』なのに『いろは』みたいな曲を持ってくるんだ」っていうところからですね。

　これは最初に曲のラインナップを考えたときに、元気のいい曲が必要なんじゃないかっていうところから作ろうと考えたんです。最初はジャズが入っていたりしてもっと分かりにくい曲で、以前あった「明鏡止水」に近いような感じで作っていました。でもそのとき考えてみたんですけど、俺って結構ひねくれ者なんで「ストレートな曲を書いてないな」ってことに気付いたんです。そこで、分かりやすい曲調のものを頑張って作ってみようと試みて、その結果がこれなんですよ（笑）。でも、もちろん自分のカラーは出したつもりです。

　歌っているのは、普段は全然違うジャンルの曲を歌っている新しい人です。この曲はボーカルが高すぎるので、全音低く下げて収録したものを後から上げています。そのおかげで勢いとか良い感じになっていると思いますよ。これは着物でギターを持っている女の子がぴょんぴょん跳びはねているイメージなので、譜面もぴょんぴょんしてるような感じにしたかったんですね。それで、ちょっと忙しめで速い譜面になりました。

　この曲はキャラも頭の中にあって、自分で描いてデザイナーに渡したんですよ。描いたのは和風ゴスロリパンクみたいなやつだったんですけど、デザイナーに見せたらドン引きされました（笑）。「これはゲームが違う。恥を知れ。」くらいのことを言われて（笑）。でもそこでくい下がっていたら今のキャラになりました。そういう意味では結構アドベンチャーしてるんですよね。いや僕の個人的なアドベンチャーなんですけど（笑）。

[illegible]	撫子ロック
出身	OEDO星
趣味	エアギター
好きなモノ	栗かの子
嫌いなモノ	チョコレート

ヒラリヒラリと月を駆ける。アタシウサギ。マルデ飛天狗。

ガールフッド
ロクブテ
水玉フミッパーズ

八戸亀先生の代わりにwacがお伝え致します。

wac

この曲の作曲は「踊るフィーバーロボ」などの曲で知られるアニメソング界の大御所、八戸亀生裸（やっとかめなまら）先生ですね。

水玉フミッパーズっていうのは、この曲のためにオーディションを受けた素人の女の子による新しいユニットです。ロケテストの時にはまだ合格者が一人しかいなくてソロだったのですが、その後続々と合格者が現れて、最終的には女の子3人のユニットになったみたいです。八戸亀先生の気まぐれですね。大御所なので文句言えないんです。このユニットの最初の合格者がリーダーのフミッパさんなので「水玉フミッパーズ」です。当初はフミッパーズなんちゃらという、どっかで聞いたような名前だったのですが（笑）、「もっとリトルリーグの野球チームみたいなのにしたい！」という八戸亀先生の意向から水玉フミッパーズに決まりました。

そもそも「ロクブテってどういう意味ですか？」と聞かれることが多くて驚いているのですが、男の人だとあまり知らないんですかね。もちろん、かの伝説的国民的少女マンガのことですよ。女の子が朝急いでいて曲がり角で転校生の男の子とゴツーン、というのはよく少女マンガの定番としていわれますが、それを最初にやったのがこの「ロクブテ」なんです。女の子ならみんな知ってると思いますが、略して「ロクブテ」なんですよね。正式タイトルは、えっと、ろく……ろくにん……六年……いや、六本木…ブティック…戦争？　とにかく略してロクブテです。

そのロクブテとクローバーとかいうマンガがですね、このたびアニメ化されるということで八戸亀先生に作曲の依頼がいったと聞いてます。だから時報から始まるんですね。日曜朝8時30分からの甘くて苦い時間帯で放送されるのでぜひ見てくださいね。八戸亀先生からの伝言ですが「この曲は自分にとって新境地で、結構しんどかった。でも少女漫画のアニメ化ということなので、中学生の恋愛をイメージしてちょっとセンチな曲を書いてみました」だそうです。若干8才にして作曲も恋愛もこの域に達しているのですから八戸亀先生はすごいですね。

あーしんどいインタビューだった。

担当曲	ガールフッド
出身	市立ポップン第3小学校
趣味	お菓子作り
好きなモノ	ししゃもグッズ
嫌いなモノ	自分の性格。もっと素直になりたいんだけど……

ちょっと内気でかわいいもの大好きなフツーの中学生。最近気になるあの子にやさしくされると、うまくしゃべれなくなっちゃうのが悩みなんだって。

バラエティ豊かな曲たちがアドベンチャーの世界へ誘います
デフォルト楽曲リスト

ジャンル名	曲名	アーティスト名
ホクト	愛をとりもどせ!!	すわひでおとメカスワオ
ワンピース	ウィーアー！	よしくん海賊団
ウォーリアー	THE MAN FROM FAR EAST	WORLD SEQUENCE
シャイポップ	ネガイゴト	肥塚良彦
ピンキッシュ	つぼみ	パーキッツ
エンシャントユーロ	In The Ruins	good-cool feat.CHiCO
アーバンメロウポップ	Psychology	SENAX
ニューソウル	My Own Swan	Redshift
フューチャーフュージョン	∞space	m@sumi
ヴェネツィアーニ	Canal Grande	Q-Mex
ケンドーロック	ギターケンドー	マキタ学級
交響的物語	鴬篭の鳥	Naya~n交響楽団 with 坂本頼光
撫子ロック	凛として咲く花の如く	紅色リトマス
ガールフッド	ロクブテ	水玉フミッパーズ
エレキ族	純愛ロマンス -- PART 2 --	ko-saku
ボーイズR & B	Always	Shoichiro Hirata feat.RayZY
オンラインラブポップ	恋のミラクル☆	るるるSYSTEM
コンティネンタル	走り続けて	秋桜
夏休み	なつやすみのぼうけん	5年3組アンサンブルクラブ
青春ロック	僥きは我が決意	臨界点パニック
ウェルフェア	つばめ	あさき
ヒップロック4	路男	Des-ROW・組ユナイテッド
ガラージハウス	together 4ever	Sota Fujimori feat.yoshiko
パーカッシヴ2	西麻布水道曲	サイモンマン
マリンクルーズ	The Seven Ocean	Hajime
ハワイアンパンク	フリフリハワイワン！	YUU&NAHO from Cawaii!
超中華流行歌曲	桃花恋情	TËЯRA

今回大きく紹介した3曲の他にも、本作には今まで以上にいろいろなタイプの楽曲が入っているよ。シリーズおなじみのアーティストであるパーキッツやTËЯRA、秋桜やあさき、そして久し振りの登場となるSENAX、good-cool、サイモンマンなどなど、すべてのポップンファンが楽しめるような楽曲がそろっている。もちろん新規のアーティストも多数登場しているので、ぜひとも全部の楽曲をプレイしてほしい。しかも、楽曲はこれだけじゃない！　今後も隠し曲やイベントなど、まさにポップンで今まで体験したことの無いようなアドベンチャーが楽しめるのだ!!

「戻らない恋」にほれ込んで作曲依頼したという、ギタドラシリーズでおなじみのコンポーザー、ショッチョー氏の楽曲も

文化祭で出展された超巨大パネルをどどんと公開！

ポップンミュージック文化祭
特大パネル
mimi & nyami
キャラクターのできるまで！
ポップンミュージックのキャラクター「ミミ&ニャミ」がみんなと出会えるまでの長いなが〜い道のりを大公開するよ！
7
新しい衣装はどれかな？
この衣装にきまり！
GOAL!
Checkpoint
ミミニャミ探険隊
ポップン15のテーマがアドベンチャーに決定したよ！
しゅーちょーだ！
まずはアイデアをたくさんだしていくよ
START!
どんなのがいいかな〜？
マリンシリーズ
稼動時期にあわせて夏っぽいのはいかが？
なんだかいつもと雰囲気がちがうぞ？
チームで人気があったらしいよ！
冒険つなぎだ
だんだんかたまってきた
FRONT
BACK

2月に開催された「ポップンミュージック文化祭」。このとき展示された、キャラクターの制作過程を載せた特大パネル。今回の特集の締めはこれを一挙公開！　アルカディア版として、「あの方」からのメッセージもあるので、じっくりと見ていただきたい。

From Designer

来られなかった方も文化祭気分を味わってね〜。このスペースは線画からじわ〜りとペン入れ⇒カラーリングが施されていくミミ＆ニャミのムービーが流れていましたが、さすがに再現できなかったよ！　文化祭では生でディレクターズを見れて良かったです。（ちっひ）

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：未定
■発 売 日：2007年
■使用基板：——

※画像はすべて開発中のものです

今回は新たに発覚した二つのステージと、レオ、ザフィーナを含む５キャラのストーリーを公開！ 美麗グラフィック、変化に富んだステージ、数多の思惑が交差する世界観。鉄拳シリーズの、とどまること無き進化を追う！

コロニーステージ（仮称）

鉄拳6ストーリー＆ザフィーナ

世界的に有名なスペランカーである父と、
G社の幹部である母の間に生まれたレオ。
レオがまだ幼い頃、尊敬していた父が探査中に
行方不明になってしまうという不幸に遭うものの、
父と同じ探検家になる事を目指し、
やさしい母の下で明るく真っ直ぐな性格に成長していった。
しかし幸福な日々は、
母が何者かに殺されるという事件によって突然の終焉を迎える。
悲しみに暮れ、塞ぎ込んでいたレオであったが、
警察が説明もなしに捜査を打ち切ってしまった事で、
自らの手で真相を突き止める決意をするのであった。
やがて地道な調査を続けていく中で、G社の三島 一八という男の存在が浮かび上がってくるが、現在G社は世界を救う英雄として持てはやされており、一八に近づく事は容易ではなかった。
そんな折、三島財閥がThe King of Iron Fist Tournamentという格闘大会を開くというニュースが流れる。
その大会に一八が直接参加すると知ったレオは、これが仇を討つ唯一無二のチャンスだと判断し、大会へ参加するのであった。

Leo
正統派、若き八極拳士
レオ

Zafina
宿命を胸に、闘いへ!!

古代王朝時代から脈脈と続く、禍祓いの一族に生まれたザフィーナ。
優れた霊感を持ち、幼少の頃から王家の墓を守護する戦士として育てられたザフィーナは、数年前、一族が守っていた陵墓が異国の武装集団によって襲撃される事件が起きた際、一人で武装集団を壊滅させ、以来一族の長老の命による暗殺を一手に請け負うようになっていた。
一方、表ではその霊感を生かし占星術師として活動を行なっていたが、最近になって全ての占いに凶兆が現れるようになってしまう。
日に日に大きくなる胸騒ぎに駆られ、ザフィーナが長老に助言を求めると、長老は限られた者のみ伝えられるという古代の伝承を語り始めるのであった。
それによると、世界を揺るがす二つの凶星が接触を果たす事で、一族が代々守ってきた魔の封印が解かれ、世界は滅亡するのだという。
話を聞き終え、長老の意を汲み取ったザフィーナは、今世界を揺るがしている二つの凶星を滅ぼすため、凶星が集うであろう遥か東方の地を目指して旅立つのであった。

地上に落ちて大破してしまったスペースコロニーを舞台としたステージ。地上の明るい日差しが一面に降り注ぎ、キャラクターの陰影がはっきり現れている。遠方で人工庭園が傾いているが、何かギミックがあるのだろうか!?

ステージの一部をスクープ!

新生G社の冷血党首

Kazuya Mishima 三島 一八

自分を裏切ったG社幹部を葬り、G社を裏から支配することに成功した三島 一八。
その間にも世界は、風間 仁率いる三島財閥の暗躍によって混沌の度合いを強めていた。
一八が自分以外の者が支配する世界など容認するはずもなく、G社の戦力を率いて世界各地で三島財閥の討伐に乗り出すのであった。
その勇気ある行動に、世界はG社を英雄と称え賞賛した。やがてG社の発言力が十分大きくなったと判断した一八は、世界の風潮を最大限利用し、仁を生け捕りした者に莫大な報奨金を出すと発表する。
それに対し三島財閥は、すぐさまThe King of Iron Fist Tournament 6の開催を宣言。予想通りの反応に、一八は満足気な笑みを浮かべるのであった。

不死身の肉体、健在!!

Heihachi Mishima 三島 平八

ジャック部隊の自爆攻撃によって吹き飛ばされた三島 平八。
平八が目を覚ました頃には、既にThe King of Iron Fist Tournament 5は幕を閉じていた。
大会で何があったのか分からぬまま、自宅に戻った平八を待っていたのは、鉄拳衆による襲撃であった。
その後、三島財閥はThe King of Iron Fist Tournament 6の開催を発表。
三島財閥の新頭首が風間 仁であることを知った平八は、怒り心頭に発し、財閥を取り戻すため大会に乗り込むのであった。

湖ステージ(仮称)

鬱蒼とした森の中の湖が舞台。『鉄拳4』には「JUNGLE」という勾配のきついステージがあったが、本作ではアンジュレーションは無い。その広さや形状、壁の存在が気になるところだ。闘いの場は浅瀬となるのか、足下まで透き通った水に覆われている。木々の間を縫って差し込む木漏れ日が、幻想的な雰囲気を醸し出しているステージだ。

宇宙忍者、二刀流!?

Yoshimitsu 吉光

仲間の仇を討つためブライアン・フューリーを追っていた吉光は、妖刀吉光が急速に禍々しさを増していることに気付く。
妖刀吉光は文字通りの妖刀。常に血を求め、持つ者を狂気に駆り立てる刀である。これまで吉光は、邪な精神を持つ悪人を斬ることで妖刀の暴走を抑えていたが、最近そのバランスが崩れつつあった。
このままでは妖刀が新たな宿主を求め暴走しかねない。
そう感じた吉光は、妖刀の力を封じる力を持つ封魔刀を手にすることで、一時的ながらも暴走という最悪の事態を回避すると共に、妖刀の力を正常に戻すため、邪な力が集うThe King of Iron Fist Tournament 6に参加するのであった。

『KOF』に新たな歴史が刻み込まれる!!

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年7月予定
■使用基板：TAITO Type X2

昨年末の「KOF忘年会」での[illegible]目以来、期待が高まっていた『KOF MIA』だが、ついにその足音が聞こえてきた！ 今回は『[illegible] MI』シリーズ初参戦となるアッシュ、マリー[illegible]、メインストーリーをお届け！

Text:ケンちゃん

『KOF』シリーズのスピード感を3Dグラフィックで完全再現!

家庭用ソフトとして２作目まで発売されているもう一つの「KOF」、「MAXIMUM IMPACT」シリーズ。その最新作かつアーケードへの参入作となる「KOF MIA」が、７月の稼動を控えて少しずつ見えてきた。

本作は小、中、大ジャンプ、吹っ飛ばし攻撃、緊急回避など2D版「KOF」でおなじみのシステムをベースにしつつも、奥行きを生かした「サイドステップ」や、多彩な連続攻撃「スタイリッシュアート」、攻守逆転を狙える「さばき」といったシステムが採用され、独特のゲーム性が生み出されている。3Dならではの、カメラワークを駆使したハデな演出も必見モノだ。

もちろん「KOF」の名の通り、「餓狼伝説」や「龍虎の拳」などの人気シリーズをはじめとした、さまざまな作品のキャラが参戦している。P021に登場キャラのリストをまとめてあるので要チェックだ！

ド派手な演出に注目!

連続攻撃でスタイリッシュに決めろ!

おなじみのキャラが3Dで対決!

[illegible]リョウ、ロックなどSNKプレイモアの格闘ゲーム[illegible]キャラが、3Dグラフィックで生まれ変わる

～Prologue of REGULATION "A"～

遠くで汽笛が鳴っている。

霧の立ち込める冷ややかな夜に、それは哀切な響きをたたえ、寄る辺のない野良犬たちが、それに合わせて遠吠えを繰り返していた。

汽笛と、それに犬の遠吠えが、淡く尾を引いて静かに闇の中に吸い込まれていく、真夜中のサウスタウンポート。

倉庫街近くの薄汚れた路地裏からふらりと出てきた彼の背後には、いずれも体格のいい男たちが、半死半生の態で転がっている。

果たしてそこで何があったのか。

闘争と呼ぶには一方的な展開だったであろうことは想像にかたくない。

しかし、背中を丸めて歩き出した彼にとって、それはもはやどうでもいいことのようだった。

薄い唇の端から、白い息がわずかにもれている。

そこには微塵の乱れもない。

と――。

錆びの浮いたコンテナの上に腰かけ、ポータブルオーディプレイヤーの音楽に聞き入っていたウエスタンファッションの若者が、路地から出てきた彼に気づいて気さくに声をかけた。

「よう、待ってたぜ」

「―――――」

彼の鋭い視線が若者を見据える。

コンクリートでかためられた埠頭に彼の影が淡く伸び、静かな殺気に怯えた野良犬が慌てて逃げ出したが、若者はそのまなざしを平然と受け止め、ヘッドホンをはずしてコンテナの上から飛び降りた。

「ちょいとダンスにつき合ってもらおうか、ミスター・ヤガミ？」

若者の茶目っ気のあるウインクに、彼は相変わらず無言のまま、赤いパンツのポケットから両手を出した。

再開発計画がとどこおりがちなダウンタウンの一角で、赤茶けた骨格だけを何年もさらし続ける高層ビルの屋上に、彼女は立っていた。

長く伸びた建設資材搬入用のクレーンの先端に、その高さを恐れる景色もなく、超然と立ち尽くすほっそりとした影。

特徴的な蝶の髪飾りをつけたルイーゼ・マイリンクは、この高みから、サウスタウンのすべてを見下ろしているかのようだった。

「ボン・ソワール、マドモワゼル」

唐突に飛んできたその声に、ルイーゼは振り返った。

「ゾクゾクするようないい夜だね、おねえさん」

レザー素材の真っ赤な服を身にまとった青年が——まだ少年といっていい年頃かもしれない——そばかすの目立つ顔に油断のならない笑みを浮かべ、ルイーゼを見つめていた。

「くっ——」

鉈のような重い一撃に耐えかねたのか、ソワレ・メイラの身体が大きく吹き飛ばされ、背中からフェンスに激突した。

「俺と奴の因縁に割り込むな」

蒼い炎をともした右手を拳の形に握り締め、八神庵はすぐにつけ足した。

「——死にたくなければな」

「何つーか……別にアンタらの因縁にゃ興味ねぇし、割り込むつもりなんざコレっぽっちもないんだけどさ」

ソワレは全身のバネを使って身軽に跳ね起きると、首と肩を軽く回して苦笑した。あまりダメージを負っているようには見えない。

「アンタ、そんなこというんだったら、そもそも参戦しなきゃいいんじゃないの、『KOF』なんかにさ？

そこんとこ意外に律儀っていうか——なぁ？」

「……くだらん茶番だ」

庵は忌々しげに吐き捨て、唇をゆがめた。

「これが奴のもとへたどり着く一番の近道でなければ、とうにそうしている」

「なるほど、アンタにとっちゃ茶番か……けど、オレたちにとっちゃ街の行く末がかかった大一番！——なんていったら大袈裟だが、とにかく茶番なんかじゃねえのさ！」

ソワレは軽やかなステップを踏み、庵を見据えた。独特のリズムから繰り出される変幻自在なカポエラの足技は、ソワレという陽気な若者の天性の才と出会うことで、単なる民族舞踏のレベルを超えた恐るべき武器と化す。

「八神庵——オレたち兄弟の名を上げるには願ってもない大物だ。アンタに恨みはないが、せいぜいハデにやられてくれよ！」

「ふん——貴様が手にするのは虚名ではなく無様な死だけだ。馬鹿め」

身体のひねりを十二分に生かしたダイナミックなソワレの蹴りを、庵の呪わしい炎が迎え撃った。

人気のない駐車場に、こちらも並々ならぬ覇気をみなぎらせて対峙する両者。

ときおり通過していく急行列車の車内の明かりが、彼らの横顔を断続的にあざやかに照らし出す。

アルバ・メイラと草薙京——。

「退屈なのはごめんだからな。やる以上は燃えさせてくれるんだろ？」

（P020へ続く）

個性豊かな『KOF MI』オリジナルキャラ

『KOF MI』シリーズには独自のストーリーがあり、主人公であるアルバ、ソワレのメイラ兄弟をはじめとして、2D版『KOF』シリーズには登場していないオリジナルキャラが多数登場している。もちろん、『KOF MIA』でもそのオリジナルキャラたちは健在。彼らの活躍が気になる人は、家庭用の『KOF MI』や『KOF MI2』で、一足先にストーリーをチェックしてみるといいぞ！

ALBA MAIRA アルバ・メイラ

メイラ兄弟の兄、アルバは自己流の中国拳法にマーシャルアーツをミックスした格闘スタイル。弟とともにサウスタウンで闘い続ける。

これはアルバのコマンド投げ系必殺技[illegible]。相手のガードを崩せ[illegible]

SOIREE MAIRA ソワレ・メイラ

アルバの弟であるソワレは、自己流のシューティングカポエラという格闘スタイルで闘う。クールな兄とは違って陽気なキャラだ。

カポエラらしく[illegible]
相手をかく乱し[illegible]

白[illegible]術＋中国拳法と[illegible]不思議な格闘スタイルのミニョン。奇抜な技を多く持つ。

LUISE MAYRINK ルイーゼ・マイリンク

失踪した科学者の父を探すために大会に参加する女性キャラ、ルイーゼ。シュメッターリング闘舞術という格闘スタイルで、蝶のごとく華麗に闘う。

ホ[illegible]ーゼ[illegible]でシリー[illegible]代[illegible]女性[illegible]リアン[illegible]人カラテと[illegible]の[illegible]で闘う。

攻撃をいなして形勢逆転！ さばき

相手の攻撃に合わせて入力すると、受け流して有利な状況に持ち込める「さばき」。だが、その後の反撃は確実に決まるわけではなく、さばかれた側は反撃に対して「さばき返し」を狙ったり、パワーゲージを使用して前転、後転、吹っ飛ばし攻撃を出すことが可能。『KOF MI』シリーズではこの読み合いが熱い！

飛び道具以外の攻撃にタイミング良く「さばき」を合わせれば……

受け流して有利な状況に持ち込める。防御の要となるシステムだ。

（P019より）

ぴんと立てた人差し指にともる真紅の炎が、しっとりとした霧を払うように火の粉を舞い上げて揺らめいた。

「燃えて……そして燃え尽きるか。きみが望むのならそれもいいだろう」

表情を読ませないサングラスの表面に炎の赤さが反射する。アルバは組んでいた腕をほどき、ゆっくりと身構えた。

先に動いたのは京だった。軽やかにアスファルトを蹴り、一気に間合いを詰めてアルバの肩口へと鞭のようにしなる蹴りを叩き込む。

「……甘い」

アルバは紙一重でそれをかわし、逆に京のみぞおちへと至近距離からの掌底、そして続けざまの拳の連打を繰り出した。

「ちっ！」

京はその打撃をすべて受け止めた上で、炎をまとった拳で反撃に転じた。

「――！」

拳ではじいてその一撃を逸らしたアルバは、すばやく間合いを広げ、焦げ臭い臭いを放つ革のグローブを一瞥した。

「……聞いていた以上だな」

「そういうアンタも、ギャングにしとくには惜しいモン持ってるじゃねえか」

アルバのポーカーフェイスを見据え、京はあらためて身構えた。

アルバはサングラスを押し上げて笑った。

「ギャング風情がなぜ『KOF』にと――そう思うかな？」

「ま、ちょっとはな」

「きみにいっても仕方のないことだが……ギャングだからこそ、だよ」

「何……？」

「おおかたのギャングは絶対的な力にしたがうものだ。街で起こるギャング同士のもめごとを納めるためにも、それ以前にもめごとが起こらないよう睨みを利かせるためにも、誰にでも判る純粋な強さ、力の証明というものが必要なのさ。たとえば――『KOF』優勝という、この街にふさわしい力の証明がね」

「そのために参戦したってわけか？　酔狂なこった」

「笑ってくれてかまわんよ。……だが、勝ちはゆずらない」

アルバが動いた。悠然とした構えから一転、すべるような動きで京の懐に入り込み、胸倉を掴んでふたたびボディへの重い一撃。

「そいつぁ……俺のセリフだぜ！」

ガードをかためた上から大きく吹き飛ばされた京は、スクラップ寸前のワゴンに背中から激突しながらも、唇に張りつかせた笑みを消すことなく吠えた。

「燃やし尽くしてやるぜ！」

3Dになっても伝統のキャラは健在!

歴代『KOF』シリーズの人気キャラも、もちろん『KOF MIA』に参戦！　主人公の京、K'をはじめ、『餓狼伝説』シリーズのテリーやロック、『龍虎の拳』シリーズのリョウ、ユリなど、おなじみのキャラが参戦しており、まさにSNKオールスターといった顔ぶれ。3Dグラフィックになっても、その個性的な技のそう快感や迫力はしっかり再現されているぞ。

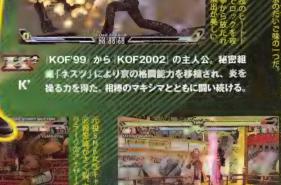
超必殺技のヒートドライブでロックを攻撃！　拳から放たれる炎の演出が美しい。

K'

『KOF'99』から『KOF2002』の主人公。秘密組織「ネスツ」により京の格闘能力を移植され、炎を操る力を得た。相棒のマキシマとともに闘い続ける。

京が無数らしき必殺技でテリーを空中へ打ち上げる。ここからの空中連続技は京のだいご味の一つだ。

元祖SNK女性キャラ、不知火舞の[illegible]。右側は[illegible]クラークのアナザーモデル。

サイコパワーで闘うアイドル、アテナも登場。サイコソードで攻撃！

『KOF'94』から『KOF'98』まで主人公を務めた京。こちらは『KOF'99』以降のスタイルだが、学ラン姿の「京CLASSIC」も居るぞ。

KYO KUSANAGI

草薙 京

3Dならではのお楽しみ
アナザーモデル

3D格闘ゲームでは定番の2Pモデルだが、『KOF MIA』のアナザーモデルは服装、髪型、装飾品など、元々のデザインとは別キャラと思えるほど大幅に変更されているキャラがほとんど。同じキャラを使っていても、一味違った雰囲気を味わえるのだ。また、各モデルにつき4色のキャラカラーも用意されているぞ。

京のアナザーモデルはワイルドなタンクトップ姿に。これは変更が少ない方だ。

だれか分からないほど変更されているブルー・マリー。むき出しになった腕がセクシー。

現時点で判明している登場キャラは39名!

現在分かっている登場キャラは下記の通り。半蔵やフィオ、リチャード・マイヤらと新しいキャラも判明しているぞ！　これ以外にも未発表キャラが居るかも？

キャラ名	初出ゲーム	キャラ名	初出ゲーム	キャラ名	初出ゲーム
草薙 京	KOF'94	チェ・リム	KOF MI	リョウ・サカザキ	龍虎の拳
草薙 京CLASSIC	KOF'94	デューク	KOF MI	ユリ・サカザキ	龍虎の拳2
八神庵	KOF'95	ルイーゼ・マイリンク	KOF MI2	テリー・ボガード	餓狼伝説
レオナ	KOF'96	ナガセ	KOF MI2	ビリー・カーン	餓狼伝説
マキシマ	KOF'99	ニノン・ベアール	KOF MI2	リチャード・マイヤ	餓狼伝説
K'	KOF'99	リリィ・カーン	KOF MI2	不知火 舞	餓狼伝説2
セス	KOF 2000	ハイエナ	KOF MI2	キム	餓狼伝説2
クーラ・ダイアモンド	KOF 2000	ジヴァートマ	KOF MI2	ブルー・マリー	餓狼伝説3
アッシュ・クリムゾン	KOF 2003	麻宮 アテナ	サイコソルジャー	ナイトメアギース	RB餓狼伝説SP
アルバ・メイラ	KOF MI	服部 半蔵	サムライスピリッツ	ロック・ハワード	餓狼 MOW
ソワレ・メイラ	KOF MI	フィオ	メタルスラッグ2	B.ジェニー	餓狼 MOW
リアン・ネヴィル	KOF MI	ラルフ・ジョーンズ	怒 -IKARI-	ワイルドウルフ	餓狼 MOW
ミニョン・ベアール	KOF MI	クラーク・スティル	怒 -IKARI-	二代目Mr.KARATE	餓狼伝説WILD AMBITION

※初出ゲームは『KOF MI』シリーズ以外、アーケード版でプレイヤー or敵キャラとして登場した作品に限定しています。

いつしかそばかすの少年は、同じように長く張り出したクレーンの先端に移動していた。

緑色の陽炎を揺らめかせていったん姿を消し、そしてまた陽炎とともに危険な足場の上へと出現する——そんな芸当を、アッシュ・クリムゾンという少年は、さも当然のようにやってのけ、そしてルイーゼもまた、その光景を当たり前のように受け入れていた。

「あんまり驚いてくれないんだね。ちょっとガッカリだな、ボク」

綺麗にネイルアートのほどこされた自分の爪を見つめ、アッシュは笑った。

しかし、ルイーゼがその軽口に応じるつもりがないのを見て取ったのか、アッシュは肩をすくめて下界へと視線を転じた。

「フフ……やってるやってる。みんな一生懸命だネ。何もあんなにムキにならなくたっていいのにさ」

「……」

「だけどもったいないよね。草薙クンも八神クンも、自分の力が何のためにあるのかまるで判っちゃいないんだから。……ね、そうは思わない？」

「そのふたりのことは、わたしにはよく判らないわ」

アッシュの言葉に、ルイーゼが初めて応えた。ゆっくりとまばたきするのに合わせて、長いまつげが憂いを帯びて震える。

「でも、彼らのことなら……ええ、そうね。彼ら兄弟は、まだ自分たちの力のことはおろか、自分たち自身のことすらも、まだ真の意味で理解してはいない……」

「おたがいにタイヘンだね、マドモワゼル」

「あなたといっしょにされるのは心外だわ。少なくともわたしは、あなたのように姦計をめぐらせたりはしていない」

「どうしてそうやって決めつけるかな——」

「そんな顔をしてるわ、あなた」

そういって、ルイーゼはその場から姿を消した。淡い光が蝶の鱗粉のように、彼女の身体の内側からあふれるようにこぼれ出て、その光が消え去ったあとにはすでに何もない。

「ドコのダレだか知らないけど……タダモノじゃないのはおたがいサマ、ってトコじゃない？」

目を細めて笑ったアッシュは、その場にしゃがみ込み、彼らの戦いにひとり見入った。

「それにしても、けっこう面白そうだね。……草薙クンも八神クンも、ボクを楽しませてくれそうなくらいには強そうだし」

「彼らに接触するのは早すぎるって誰かさんに怒られそうだけど、はじめましてのご挨拶がてらに……ボクも乱入、しちゃおっかな？」

世界の平和を守るための攻略がスタート！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

いよいよ稼働開始となったファンタジー対戦格闘『バトルファンタジア』。今月は各種システムを実戦で使いこなすための基礎と、キャラごとの闘い方の基本を伝授！　しっかり覚えて対戦に挑もう。

BattleFantasia
- メーカー：アークシステムワークス／タイトー
- ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- 発売日：稼働中(2007年4月)
- 使用基板：TAITO Type X²

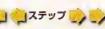
Text：MVP、OYZ（キャラ攻略）、黒鉄タカスエ（システム）

基本操作

ジャンプ　後ジャンプ　前ジャンプ　(ガード)　前進　しゃがみガード　しゃがむ　ステップ

ハイジャンプ

地上受け身

吹っ飛ばされたら着地の瞬間に

投げ	AB同時押し
投げ抜け	相手の投げに合わせてAB同時押し

※コマンドはキャラが右向きの時

これが出来れば初段認定！
BF道場　初段編

『バトルファンタジア』のシステムで最も重要な、「ガチマッチ」「ガチドライブ」「ヒートアップ」について解説しよう。これらのシステムをキチンと把握し使いこなすことが、対戦で確実に勝利するための第一歩だ！

狙いどころをマスターしよう
ガチマッチ

相手の攻撃に合わせて

相手の攻撃を受け流せるが、外すとスキが大きい「ガチマッチ」。まずは狙いやすい状況を覚えよう。

ガチマッチの基本

相手の攻撃がヒットする寸前ガチボタンを押すと、キャラごとに固有のモーションを取り、ガード時の硬直をゼロにできる「ガチマッチ」。相手の攻めを跳ね返す反撃の有効な手段だが、ガチマッチが成立しなかったときはスカリモーションが発生し、無防備になってしまう。なおガチマッチが成立すると削りダメージが無く、MPゲージが大きく増加することも覚えておきたい。

相手の目の前で失敗してしまうと目も当てられない。

狙いを付けてガチれ！

すべての攻撃をガチマッチで受けるのは無理なハナシ。そこで、大振りの攻撃などの狙いやすい技を見極めることから始めよう。そして成功したら、発生が早くリーチの長い攻撃で反撃するのが基本。いきなり大技を狙っても、相手の硬直が解けて逆にガチられてしまう危険性があるぞ。

相手の大振りの攻撃に狙いを定めてガチマッチ発動！　受けることに成功したら……。

発生の早い攻撃で反撃！　その後は、さらにコンボで追撃を決められるとベストだ。

連続技は連打でガチる

ウルスのゼロヨングライドなどの多段ヒットする技に対しては、初段をガチることに成功すれば後は連打ですべてガチることができる（途中からガチマッチに移行はできない）。ただし、ヒットタイミングのずれる技に対してはタイミングを合わせなければならないので、過信は禁物だ。

連続技の初段をガチマッチで受けた後は、ボタンを連打すればすべて受け切ることができる。

強化版呪いの軍馬など、ヒットタイミングがずれる技はガチマッチの連打では対応できない。

ガチマッチはじめの一歩
飛び道具に対して狙ってみよう

ガチマッチのタイミングを知るために、まずは遠距離時に相手の飛び道具に対して狙ってみることから始めてみよう。距離が離れていれば失敗しても追撃を受ける可能性が少ないし、削りダメージも無くすことができる。そうして、ガチマッチのタイミングを把握することができたら、飛び道具以外でも上記の内容を意識して、狙いどころを少しずつ増やしていこう。

飛び道具をガチマッチで受ければ、MPゲージをお手軽に増やすことができる。

追撃をしっかりキメろ!
ガチドライブ

相手の攻撃に合わせて➡or⬈+ガチボタン

防御と反撃を同時にこなせる「ガチドライブ」は、決めた後の追撃も重要になってくるぞ。

ガチドライブの基本

ガチマッチと同じ要領で、相手の攻撃を防いだ後、さらに自動で攻撃を繰り出し相手を吹き飛ばすガチドライブ。上中段と下段で相手の吹っ飛び方に違いがあるが、ともに相手は無防備になるため、成功後は大ダメージを与えるチャンスを作れる。ここで確実に追撃を決められるようにしたい。

ガチドライブ成功後のコンボは、練習してミスを減らしておきたい。

多段技には発動厳禁

ガチドライブは、成功すると必ず攻撃までワンセットで出てしまう。さらに攻撃中は無敵ではないので、多段技や連続技の途中に出してしまうと、その後の攻撃をくらってしまう。次ページ以降のキャラごとの連続技やアタックセット(P29参照)をしっかりチェックしておこう。

連続技の途中に割り込む形で発動するのは危険だ。

連続ガチマッチの締めに狙える

多段技をガチマッチで受けた際、最後の1発でガチドライブに移行できる。攻撃のヒット数を覚えておく必要はあるが、確実に反撃を決められるので、マスターしたいテクニックだ。

多段ヒットする技をガチマッチで受けたら、最後のタイミングでガチドライブ発動!

相手の硬直にガチドライブをヒットさせられる。慣れてきたら狙ってみるといいだろう。

ガチドライブはじめの一歩 相手の跳び込みに対して使ってみる

ガチドライブがある程度狙いやすいタイミングとしては、相手の跳び込み攻撃時が挙げられる。もちろん、多段ヒットする攻撃で跳び込んでくる相手には使えないが、対戦での状況を見つつ、単発技で跳び込んでくることが多い相手に対しては、積極的に狙ってみよう。ガード後に反撃を決めるよりも、大きなリターンを得ることができるのでオススメだ。

跳び込み攻撃をガチドライブで返せるようになれば、第一段階マスターだ。

チャンス時はすぐに使おう
ヒートアップ

A+C or B+D 同時押し(MPゲージを1本消費)

キャラごとに違う性能アップで試合の展開を変える「ヒートアップ」。自キャラの特性をしっかり把握しよう!

ヒートアップの基本

ヒートアップは、MPゲージを消費して発動しキャラの性能が大幅にアップするというもの。発動時にスキが無いが、カウントの経過で終了する。ただしダメージを受けると発動時間が減少する。むやみに発動しても相手に止められ、MPゲージをムダにするだけなので、出しどころを考えて使いたい。

こんな状況で発動しても、攻撃できずに終わってしまう。

基本はガード反撃に

相手が対空技などのスキの大きい技を空振りしたときなどはヒートアップ発動のチャンス! スキだらけの相手に、ヒートアップ状態での強力な攻撃をたたき込んでやろう。

対空技を空振りさせたりガチマッチした後は、発動のチャンス。落ちてくる相手に……。

思う存分攻撃をたたき込むことができる! 発動時間をフルに使うコンボを探しておこう。

ガチドライブ後がベスト

ガチドライブ成功後は、ヒートアップを発動するベストタイミングだ。ヒートアップ中は、通常時よりも空中コンボが入りやすい特性がある。ヒートアップ中の強化内容にかかわらず、ガチドライブ後ゲージに余裕があればヒートアップを発動するとダメージ効率がアップするだろう。

ガチドライブ後のヒートアップからは、超絶連続技が!

ヒートアップはじめの一歩 安全な状態で発動しよう

最初のうちは、相手のスキにとっさにヒートアップを発動するのはなかなか難しいだろう。そこで、相手をダウンさせた後の、確実に安全な状態で発動してみよう。そのまま起き攻めすれば、相手を固め続けることができる。特にウルスやオリヴィアのヒートアップは、相手のダウン中に発動することで大きなアドバンテージを得ることができるぞ。

ダウンを奪ったらヒートアップ発動! そのまま攻めを継続していこう。

ウルス Urs

状況別の必殺技がそろっているウルスは強気の攻めとパワーがウリ。接近戦で相手を封殺していこう。

中間距離ではけん制を軸に動く

飛び道具のCバリファイショットと、リーチの長い遠距離立ちCを使い分けることで、中間距離の牽制からダメージを取れるウルス。Cバリファイショットは跳び込まれやすいので多用はしづらいが、遠距離立ちCはジャンプ途中の相手にも当てやすい。少し間合いが近い場合は、ジャンプDで跳び込むか、ステップからの通常投げを仕掛けていこう。

もう一つのダメージ源は、相手の技のスキにバクオンロードマスターを狙う戦法。レバー入力をしつつ様子を見たり、ガード後の反撃で決めよう。

近距離戦ではヒット確認を

うまく相手に接近できたときは連打の効くしゃがみBの出番。MPゲージがたまっているときは、2発刻んでヒット確認からバクオンロードマスターを決めよう。これと通常投げでガードを崩していくか、豊富な中段攻撃でこまめにダメージを奪うのも有効。➡＋B、➡＋Cともにアタックセットから出せるので、普通に出すよりも割り込まれにくい。立ちA→しゃがみBを連打キャンセルでつないだり、立ちBからしゃがみDへ連係させることで、中段のヒット率も上がるはず。うまく織り交ぜてガードを崩し、ダメージを与えていこう。

しゃ[illegible]バクオンロードマスター[illegible]

その他の注目必殺技

無敵技のバリファイブレードは対空技として優秀だ[illegible]。地上ヒットなら超必殺技のバクオンロードマスターへつなげられるので連続技にも使いやすい。Aバリファイショットはガードさせればほとんどの場合に有利な状況を作れる。少し距離がある状況なら、ステップからの通常技を連続ヒットさせられるぞ。

バリファイブレードは上昇時にバクオンロードマスターへつなげられる。大ダメージを与えるぞ

特	中段攻撃	➡＋B
特	中段攻撃（ディレイ可）	➡＋C
特	足払い	↘＋D
必	バリファイショット	↓↘→＋AorC
必	バリファイブレイド	→↓↘＋AorC
必	ゼロヨングライド	↓↙←＋BorD
必	音速タックル	↓↘→＋BorD
超必	バクオンロードマスター	↓↘→↓↘→＋AorC
超必	バシリスク・バースト	↓↘→↓↘→＋BorD
ヒ	必殺技がパワーアップ	
ア	しゃがみA→立ちB	
ア	立ちA→立ちB	
ア	立ちA→➡＋B	
ア	立ちB→➡＋C	
ア	ジャンプ中A→ジャンプ中C	

特:特殊入力・固有技　必:必殺技　超必:超必殺技　ヒ:ヒートアップ
ア:アタックセット（通常技連係）

連続技

1：しゃがみB×2→バクオンロードマスター
2：Aバリファイショット→ダッシュ近距離立ちC→Cバリファイブレイド→バクオンロードマスター
3：上段ガチドライブ→（バックステップ）→ヒートアップ→ゼロヨングライド×3→バリファイブレイド

1はヒット確認からの連続技。距離が近ければバリファイブレイドもつながるぞ。2は少し遠めの間合いからAバリファイショットを撃つのがコツ。Cバリファイブレイドの2段目をキャンセルしてバクオンロードマスターへつなごう。3はヒートアップを使ったもの。ゼロヨングライドを3セット当てるのが多少難しいが威力は抜群。1回目をやや引き付けて当てて、その後は最速でつないでいこう。

マルコ Marco

万能キャラのマルコは、どの間合いでも闘える。その距離に合った技を覚え、使い分けて闘おう。

中間距離はこれで制す！

中～遠距離は特殊技の➡＋Cと飛び道具を軸にけん制していこう。➡＋Cの先端が届く距離をキープして闘えば、キャンセルする必殺技を変えるだけで、安定した攻めを展開できる。様子を見るなら➡＋Cからバリバリビームやバリバリカッターをキャンセルで出し、動き回る相手には➡＋Cをヒット確認してからのキャンセルCじごくスラッシュにつなげるといい。また、ガードの堅い相手には、中段の毒へビクラッシュが効果的。やや見切られやすいが、ボタンを押し続けると移動のみの技になり、ガチマッチ対策にもなる。その他は投げを狙うのが定番。

ほかにこの距離で使えそうな技は、立ちCやしゃがみD。前者は攻撃判定が高い位置にあるのでジャンプ防止になる。相手が体の大きなキャラの場合、しゃがみにも当たるのでリスクが少なく非常に有効だ。一方、後者はスキがやや大きいので連発はできない。その分、姿勢が低いので相手の攻撃を避けつつ当たる上、下段でダウンを奪えるため時折交ぜるといい。

これでガードを崩す！

近距離は、ステップからの通常投げと連打の効くしゃがみBで崩すのが基本。しゃがみBからは連続技1を決めよう。なお、投げ抜けしてくる相手には、ステップ→➡＋Dと連係し、相手の投げ空振りを誘うのもアリだ。

起き攻め時は、しゃがみBや投げに加え近距離立ちCを使うといい。近距離立ちCはガードさせて有利な上、密着ならノーキャンセルでダイナラッシュが連続ヒットにになる。アタックセットの➡＋Bにも派生できるなど、ここからの攻撃バリエーションも豊富だ。

特	中段攻撃	➡＋B
特	けん制攻撃	➡＋C
特	吹っ飛ばし攻撃（[illegible]）	➡＋D
特	しゃがみ下段足攻撃	↘＋D
特	ジャンプ中攻撃	ジャンプ中↓＋C
必	バリバリビーム	↓↘→＋A
必	バリバリカッター	↓↘→＋C
必	ダイナブレイド	→↓↘＋AorC
必	毒へビクラッシュ	↓↙←＋BorD
必	じごくスラッシュ	↓↙←＋AorC
超必	ダイナラッシュ	↓↘→↓↘→＋AorC
超必	ファイナルストライク	↓↘→↓↘→＋BorD
ヒ	チャーシューファイヤー	↓↘→＋AorC
ヒ	チャーシューアタック	↓↘→＋BorD
ア	しゃがみA→立ちB	
ア	立ちA→立ちB	
ア	立ちA→➡＋B	
ア	立ちB→➡＋D	
ア	近距離C→➡B	
ア	しゃがみC→しゃがみD	
ア	ジャンプA→ジャンプB	

特:特殊入力・固有技　必:必殺技　超必:超必殺技　ヒ:ヒートアップ
ア:アタックセット（通常技連係）

連続技

1：しゃがみB×2→Aじごくスラッシュ or ダイナラッシュ
2：➡＋D→ファイナルストライク
3：上段ガチドライブ→ジャンプC→ジャンプD→ダイナラッシュ or ファイナルストライク

1はヒット確認できる連続技。MPゲージがある場合はダメージの高いダイナラッシュを決めよう。2は➡＋Dヒット後の追撃。壁から跳ね返ってくるので、少し引き付けてからファイナルストライクを当てるのがポイント。3は上段ガチドライブからの簡単で即実戦投入可能な連続技。ジャンプCとジャンプDの順番は逆でも問題無い。ただし、ジャンプC×2のように、同じ技を2度続けて当てないこと。

オリヴィア Olivia

旗を使った長いリーチで中間距離から抑え込むお姫様。空中からの選択肢で相手をほんろうしていこう。

リーチを生かして旗の先端を当てる

リーチの長い遠距離立ちCとしゃがみCで中間距離から抑え込むのが得意なオリヴィア。遠距離立ちCは相手にギリギリ当たらない位置で振り、相手が動いたら当たる使い方が強力。ジャンプしようとした相手にもヒットするぞ。しゃがみCは出したときの状況を確認しつつ、ヒットが確実なときはCデンティ・リヴィーへつなごう。またしゃがみDはリーチが長くてダウンを奪える。他にはAデンティ・リヴィーの先端を当てるように出すのも手。間合いが近過ぎるときに出すと相手にめり込み、反撃を受けるので注意しよう。

ジャンプからのけん制

ジャンプCは判定が斜め下方向に長いので、垂直ジャンプの昇りで出せば相手の出鼻を挫け、跳び込む際も早めに出せば対空技をつぶしやすい。ジャンプDはエンプレス・リリーへキャンセルでき、着地のタイミングをずらせる。エンプレス・リリーは足元付近でガードさせれば有利になるほどスキが少なく、出したときのボタンをホールドすれば攻撃をせずに着地して、そのまま小ジャンプをするのが特徴。さらに着地からの小ジャンプ中にジャンプ攻撃を出せるぞ。この4つを使い分けて相手のガチタイミングを分散させよう。

近距離戦は投げと打撃の二択

打撃の選択肢はしゃがみA→しゃがみB→エグランテリアが主力になる。これにしゃがみA→→+Bのアタックセットも交ぜること。さらにしゃがみCからのキャンセル連続技も使うとより効果的だ。投げは技成立後に追撃が望めるコマンド投げのシャル・ウィ・ダンス？を使うが、投げ間合いは広くないので注意したい。

しゃがみAから下段と中段の二択。ヒット確認をしつつエグランテリアへつなげよう。

連続技

1：しゃがみB→しゃがみA→しゃがみB→Aデンティ・リヴィー
2：シャル・ウィ・ダンス？→しゃがみC→Cデンティ・リヴィー→ケンティフォリア
3：エンプレス・リリー→Cローテローゼ

1は下段始動の連続技だが、近距離でないと2発目のしゃがみAが空振りしやすいので注意。デンティ・リヴィーの代わりにエグランテリアも決められる。2はコマンド投げからの追撃。ステップ→通常技も決められるのでまだまだ発展しそうだ。3はエンプレス・リリーからの追撃で、間合いによってはケンティフォリアで追撃も可能。ローテローゼはMPゲージのたまる量が多いので使い分けよう。

特	ディレイ技、MAXでガード不能	→+D
特	中段攻撃	→+C
必	デンティ・リヴィー	↓↘→+AorC
必	ローテローゼ	→↓↘+AorC
必	エンプレス・リリー	空中で↓↙←+BorD
必	シャル・ウィ・ダンス？	→↘↓↙←+AorC
超必	エグランテリア	↓↘→↓↘→+AorC
超必	ケンティフォリア	↓↙←↓↙←+AorC
ヒ	ブルーミィバード	攻撃に多段属性
ア	しゃがみA→立ちD	
ア	しゃがみA→→+B	
ア	立ちB→→D	
ア	立ちB→しゃがみD	
ア	立ちB→↘+D	
ア	立ちC→→+D	
ア	しゃがみB→→+D	

特：特殊入力・固有技　必：必殺技　超必：超必殺技　ヒ：ヒートアップ
ア：アタックセット（通常技連係）

アシュレー Ashley

高性能なジャンプ攻撃を武器に、接近戦を挑む肉弾戦キャラ。攻めることがスキな人にオススメ!

空中から攻め崩す！

アシュレーは空中戦が得意なキャラ。後述する二つの方法を主軸に攻めを構築しよう。

一つ目は鋭い跳び込み。ジャンプ攻撃が優秀で、落下速度が速いため対応されにくい。特に、ジャンプDが優秀で、早めに出せば空対空に、遅めに出せば地上連続技につなげやすい。また、ジャンプBは攻撃の持続時間が長く打ち勝ちやすい。この二つの技以上に高性能なのが、ジャンプ中↓+Cの存在。少し浮き直してから攻撃するため、ジャンプの軌道が若干変化する。やや特殊な軌道となりタイミングがズレるので、ガチマッチ対策にもなる。また、ジャンプ中C→ジャンプ↓+Cの強力なアタックセットも兼ね備えているので、使い分けていこう。

もう一つはジューダス・ウィング。特にBジューダス・ウィングが強力で、発生が早く十分中段攻撃として機能する。ヒット後は連続技2が狙える上に、敵の足元に当てるように出せば反撃を受けないという優れものだ。相手との距離を調整しながら使っていこう。

スティールユーで投げろ！

跳び込みなどで接近した後は、連続技or投げで二択を迫ろう。ダメージ重視なら通常投げを、間合いの広さを活かしてスティールユーもいい。これらに、ときどき→+Bの中段攻撃も交ぜていけば、攻めの幅が広がるはずだ。

なお、スティールユーは成功すると、その直後の1回のみ強化版のジューダス・ウィングが出せる。強化版は、ガードされても跳ね返らず、近い間合いでアシュレーが有利な状態になる。ヒットした場合は、吹き飛んだ相手に空中追撃が狙える。どちらにしても反撃されないので、中間距離から奇襲に使ってもいい。確実に当てるなら、立ちBをヒット確認して出すように。

連続技

1：立ちB（2段め）→Aグランス・ウィング or シークレットデザイア
2：Bジューダス・ウィング→ロイヤルハート
3：（強化版）グランス・ウィング→シークレットデザイア

1はヒット確認できる連続技。間合いが遠いと立ちBが2ヒットしないので、なるべく密着状態から仕掛ける。2はBジューダス・ウィングからの追撃。ジューダス・ウィングを敵の足元に当てるor画面端近くなら、ロイヤルハートがギリギリ間に合う。3はスティールユーで強化後の連続技。アシュレーが突進しながらすれ違うので、シークレットデザイアのコマンドは逆向きに入力すること。

特	中段攻撃	ジャンプ中↓+C
特	足払い	↘+D
特	中段攻撃（必殺技キャンセル可能）	→+B
必	スティールユー	→↘↓↙←+AorC
必	ラバーズ	→↘↓↙←+BorD
必	グランス・ウィング	↓↘→+AorC
必	ジューダス・ウィング	→↓↘+BorD
超必	シークレットデザイア	↓↘→↓↘→+BorD
超必	ロイヤルハート	↓↘→↓↘→+AorC
ヒ	ロマンスウィング（斜め上）	↓↘→+BorD
ヒ	エア・ロマンスウィング（横）	空中で↓↘→+AorC
ヒ	エア・ロマンスウィング（斜め下）	空中で↓↘→+BorD
ア	立ちA→立ちC	
ア	立ちA→↘+D	
ア	立ちC（1段目）→→+B	
ア	しゃがみB→しゃがみC	
ア	ジャンプA→ジャンプC	
ア	ジャンプC→ジャンプ中↓+C	

特：特殊入力・固有技　必：必殺技　超必：超必殺技　ヒ：ヒートアップ
ア：アタックセット（通常技連係）

こより Coyori

攻撃力の劣るこよりは、手数でカバー。得意の連係で攻め崩し、猫猫蘭舞or猫嵐でダメージを与えろ!

空中ダッシュを活用しよう

空中からは、多段攻撃のジャンプDを早めに出して跳び込んだり、空中ダッシュ【A→B】のアタックセットを仕掛けるといい。体の大きいキャラには空中ダッシュCも効果的。対空を狙う相手にはガチマッチも選択肢に入れておくとより安全に攻め込める。

中間距離の地上戦は、比較的移動の早い歩きを使うといい。これで間合いを調整しつつリーチの長いしゃがみDを先端で当てる。もう少し踏み込めたなら、Cお茶出しで攻め込もう。

得意の接近戦は、しゃがみBをキャンセルしてお茶出しの連係に発展させていく。お茶出し→一番茶→二番茶の連係は、ヒット時に連続技になる上、ガードされてもほぼ反撃を受けない。これでガードを強要し、連係を2段で止めて再びしゃがみBから攻め直したり、ときどき中段の盆返しなどに派生させてガードを崩そう。

なお、深堀り茶はガードされると反撃を受けるので連発できないが、暴れる相手には効果的で、少しディレイをかけてから出すと当たりやすいぞ。

ジャンプDを出すときは近めから跳び込む。3段技なので、ジャンプの昇りで[illegible]

[illegible]相手の背後に回り込[illegible]

狙え! 猫嵐

手数で押すタイプのこよりは、まとまったダメージを与えにくい。数少ない高威力の技、猫嵐を決める機会を逃さず、ダメージ効率を上げていこう。

狙いどころの一つは対空。発生時に無敵があるので直接出してもいいが、ガチマッチから出せば確実だ。もう一つは追撃。盆返しヒット後に入力すれば追撃が確定する。また、空中ダッシュBが空対空で打ち勝った後も空中ガチマッチされる可能性はあるが、狙っていける。

特	空中ダッシュ	ジャンプ中➡➡
	中段攻撃	➡+B
必	①お茶出し	⬇⬊➡+AorC
	②一番茶	①中にA
	二番茶	②中に➡+A
	かぶせ茶	①中に➡+B
	③裏番茶	①or②中にB(ホールド可)
	盆返し	①or②or③中にC(ホールド可)
	深堀り茶	①or②or③中にD
	風車	➡⬇⬊+BorD
	雑巾重ね	➡⬇⬊+D中⬇D
超必	猫猫蘭舞	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
	猫嵐	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
ヒ	連続攻撃パワーアップ	
ア	立ちA→立ちB	
	しゃがみA→立ちB	
	しゃがみA→しゃがみB	
	立ちA→しゃがみB	
	立ちA→⬅+C	
	立ちC→立ちD	
	立ちB→⬇+B	
	しゃがみC(1段目)→しゃがみB	
	ジャンプA→ジャンプB	
	ジャンプA→ジャンプC	
	ジャンプA→ジャンプD	

特:特殊入力・固有技　必:必殺技　超必:超必殺技　ヒ:ヒートアップ
ア:アタックセット(通常技連係)

連続技

1:しゃがみB→Aお茶出し→一番茶→二番茶

2:しゃがみA→しゃがみB→猫猫蘭舞

3:上段ガチドライブ→ジャンプC→ジャンプB→猫嵐

1は基本の連続技で、最後までガードされてもほぼ反撃を受けない。派生連続技としてはしゃがみB→Aお茶出し→深堀り茶もあり、こちらはヒット時ダウンを奪えるが、ガードされると相手の反撃が確定してしまう。2はヒット確認できる連続技。起き攻め時や低空ダッシュ【A→B】の後なども狙いたい。3は上段ガチドライブ後の連続技。最後の猫嵐は、しっかりレバガチャとボタン連打をしてヒット数を上げること。

セドリック Cedric

スキの少ない飛び道具と対空技を持つ難攻不落の要塞キャラ。飛び道具を盾にした攻めも、スキが無いぞ。

エバンジェリカルを多用する

スキが少ないエバンジェリカルは攻めと守りの両方に活躍する技。弱は弾速度が遅く、強は弾速が速い。遠距離で出すとガチでしのがれやすいが、弱と強を織り交ぜて撃ち、タイミングを揺さぶるとけん制として強力だ。相手がこれを嫌って跳び込んできた場合は対空技の出番だが、ガチがあるのでいくつかの技を使い分けて的を絞られないようにするのが肝心。主に使うのはホーリーデヴォーション、ジャンプC、しゃがみCの三つ。しゃがみCは追撃を狙えるがつぶされることもあるので過信はしないように。

自分から攻める場合

Aエバンジェリカルを盾にステップやジャンプから攻めるのもセドリックの得意戦法。エバンジェリカルをガチマッチやガチドライブで防がれても無敵技以外で割り込まれにくい連係を作れるので、どんどん相手を固めていこう。主に使うのは立ちC、⬅+B、投げ、ジャンプDなど。⬅+Bは必殺技のタメを維持しながら接近できる便利な技で、ヒット時はしゃがみAが連続ヒットするので覚えておこう。投げはガードを崩す重要な手段で、追撃を含めたダメージはかなり高めだ。投げ抜けを誘って打撃を当てる戦法を考えよう。

⬅+Bは[illegible]ヒットする。割り込[illegible]い連係としても強力[illegible]

St ドロップキックの使い方

St ドロップキックは、通常の操作が難しくなる上にしゃがみD、ジャンプDといった強力な技を封印することになるのがネック。しかし全4段階のタメのうち、2段階目までためることができれば、かなり強力な技になるので、ためながらの操作に慣れてきたら使ってみよう。

2段階目以降は追撃を狙える。キャンセルで出したり、突然奇襲したりと使い方はさまざま。

特	移動攻撃	⬅+B
	中段攻撃(ホールド可)	➡+D
必	エバンジェリカル	⬅タメ➡+AorC
	ホーリーデヴォーション	⬇タメ⬆+BorD
	トリックデヴォーション	⬇タメ⬆+A or D
	St ドロップキック	Dホールド
超必	エタニティーオブリグレット	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
	ハンマーオブザゴッズ	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
ヒ	必殺技がパワーアップ	
ア	立ちA→立ちB	
	立ちA→しゃがみB	
	しゃがみA→立ちB	
	しゃがみA→しゃがみB	
	しゃがみA→立ちD	
	しゃがみB→➡D	
	しゃがみB→⬅B	
	しゃがみB→しゃがみC	

特:特殊入力・固有技　必:必殺技　超必:超必殺技　ヒ:ヒートアップ
ア:アタックセット(通常技連係)

連続技

1:⬅+B→しゃがみA×2→Dホーリーデヴォーション

2:通常投げorしゃがみC→ホーリーデヴォーション

3:立ちC→St ドロップキック(2段階目以降)→ホーリーデヴォーション

1はしゃがみA以降の連続技が重要。しゃがみA×3発でヒット確認をしてもDホーリーデヴォーションがつながるぞ。⬅+Bの後は目押しになるのできっちり決めよう。2は追撃の基本形。投げからの場合は演出中にホーリーデヴォーションのためを作ろう。また投げ後にSt ドロップキックを決めることも可能。3はSt ドロップキックを使ったもの。2段階目以降なら浮いた相手に追撃が狙えるぞ。

フリード Freed

横からの攻めを押し付けろ！　パワーを生かした突進技を軸に、投げとアタックセットで圧倒するべし。

突進技で横から攻める

フリードは二つの突進技を軸に横から押すのが強力。Aマグナムジェッターはしゃがんだ相手に空振りするものの攻撃発生が早くスキが少ない。ただし投げで反撃されるので、投げ抜けを意識しておこう。逆に空振り→投げの連係も強力だ。いっぽうCマグナムジェッターはガードされても問題無く、攻めを継続できるのが特徴。ファントムダイブもガード時に有利。どちらも突進中をつぶされないように、Aマグナムジェッターとの使い分けが重要になってくるぞ。ファントムグライドは下段判定だが反撃を受けやすいので注意しよう。

アクセントに使う技

必殺技ばかりでは相手に対応されやすいので、通常技も交ぜて押していくのが重要。しゃがみDはリーチが長くてダウンを奪える。しゃがみCはキャンセル可能でリーチも長め。ただし多用する分、相手のガチには注意しよう。立ちCはジャンプしようとした相手に当てやすい技で威力も高い。キャンセルできないところを相手につけ込まれないように注意。ジャンプ攻撃はジャンプDがリーチが長くて使いやすく、ジャンプBはめくりを狙える。相手がガードしがちになったらジャンプやステップで接近するといい。

Aマグナムジェッターを生かすためにはしゃがみDが重要になる。[illegible]

ヒット確認から殴り倒す

近距離ではアタックセットを使ってヒット確認をするか、しゃがみAを刻んでいく。ステップを使って攻めた場合は必殺技のタメが間に合わないことが多いので、アタックセットから直接マグナムジェットランディングを決めよう。この連係と投げで相手を崩すといい。また立ちBはヒット時に相手を強制的に立たせる効果がある。しゃがみAで間合いが離れた後、立ちB→Aマグナムジェッターを出し切るのが強力だ。ヒット時は連続技になり、ガードされても割り込まれにくい連係になるので、フリードのパワーが生かせるぞ。

ステップから立ちB↓立ちCのアタックセットでヒット確認をする。投げとの2択を仕掛けよう。

連続技

1：しゃがみA×3→Aマグナムジェッター
2：立ちB→立ちC→マグナムジェットランディング
3：Aウェルカムテンペスト→Aマグナムジェッター

1は割り込みにも使いやすいヒット確認からの連続技。威力は高くないが重宝する。また3発目を立ちAにすればAウェルカムテンペストをつなげることも可能。2はメインダメージ源になる連続技。ステップから狙う場合は直接マグナムジェットランディングを決め、跳び込みから狙う場合はCマグナムジェッターを挟んでダメージアップを図ろう。3はマグナムジェットランディングを決めることもできる。

	技名	コマンド
必	マグナムジェッター	←タメ→+AorC
必	ファントムダイブ	←タメ→+BorD
必	ファントムグライド	←タメ→+BorD(押しっぱなし)
必	ウェルカムテンペスト	↓タメ↑+AorC
超必	マグナムジェットランディング	↓↘→↓↘→+AorC
超必	ヒートマイジャスティス	↓↘→↓↘→+BorD
ヒ	必殺技がパワーアップ	
ア	立ちB→立ちC	
ア	立ちA→しゃがみD	

特：特殊入力・固有技　必：必殺技　超必：超必殺技　ヒ：ヒートアップ
ア：アタックセット（通常技連係）

ワトソン Watson

設置系技やレベルアップなど他のキャラとは一線を画した性質を持つワトソン。ヒット&アウェイで勝負しよう。

レベルが上昇するまで

ワトソンは通常技のCを3回当てるとレベルが一つ上がる特殊な性質がある。レベルは1～3の3段階あり、レベルの上昇に応じてトラバサ・ミノールとプラチナボールの性能が上昇する仕組みだ。どちらの必殺技もレベル3になると非常に強力なので、まずはC攻撃をいかに当てていくかが重要。

レベル1の状態ではプラチナボールがメインで、立ちCから出していくのが基本。これではほとんどレベルアップが狙えないので、ジャンプCで攻め込むか、ステップから立ちA→立ちB→しゃがみCとつなぐアタックセットを狙おう。ジャンプCは判定が強いので、空対空でも使いやすく、地上の相手に当てれば連続技で一気にレベルを上昇させることができるので主力技になる。またガチをうまく使っていくのも重要。成功したらしゃがみC→ジャンプCを決められるのでレベルが低いうちは積極的に狙っていきたい。

レベル2以上になるとトラバサ・ミノールの拘束時間が長くなり、プラチナボールも飛び道具として使えるようになる。守りを重視しながら、相手の奥にトラバサ・ミノールを設置しよう。うまく設置ができたときは相手を押し込むようにして技の硬直をフォローさせるといい。

レベルが2になるまではC攻撃を狙い、レベルアップを最優先。[illegible]

近距離戦での崩しかた

近距離では→＋Aと低空ジャンプDが中段判定を持つので、しゃがみA始動のアタックセットと組み合わせて二択を掛けられる。また、立ちA始動のアタックセットと投げの二択も有効。ただし威力は低いので無理はしないこと。

しつこく[illegible]ノールなどを併用しつつ攻めを仕掛けよう。[illegible]を狙う・保険をかけ

連続技

1：しゃがみA×2→しゃがみD
2：ジャンプC→立ちA→立ちB→しゃがみC→しゃがみC→ジャンプC
3：立ちC→アルスハイル・アルムリフ

1は下段始動の連続技。つなぎが遅いとしゃがみDが連続ヒットしないので注意。また→＋Aからしゃがみ Aが連続技になるが、この場合はしゃがみA1発からしゃがみDにつなごう。2は跳び込みからの基本連続技でしゃがみCをジャンプキャンセルするのがポイント。またジャンプCはBタイニー・ドロップ→アルスハイル・アルムリフに変えればさらに大ダメージを奪える。3は近距離限定でつながる。

	技名	コマンド
特	C攻撃3回ヒットで必殺技のレベルが上昇、ダウンすると[illegible]	
特	ヒップ・デ・バニー	空中で↓+B
必	プラチナボール	↓↘→+AorC
必	トラバサ・ミノール	↓↘→+BorD
必	タイニー・ドロップ	空中で↓↘→BorD
必	フォーリン・ドロップ	空中で↓↙←BorD
超必	トラバサ・マイヨル	↓↘→↓↘→BorD
超必	アルスハイル・アルムリフ	↓↘→↓↘→AorC
ヒ	トゥインクルダスト	↓↙←+AorC×3で発動
ア	立ちA→立ちB	
ア	立ちA→しゃがみA	
ア	立ちA→しゃがみB	
ア	しゃがみA→しゃがみB	
ア	しゃがみA→しゃがみD	
ア	立ちB→しゃがみC	
ア	立ちC→立ちD	
ア	ジャンプC→ジャンプ↓+B	
ア	ジャンプD→ジャンプ↓+B	

特：特殊入力・固有技　必：必殺技　超必：超必殺技　ヒ：ヒートアップ
ア：アタックセット（通常技連係）

デスブリンガー DeathBringer

手痛い一撃を盾に相手の間合い外から追い込もう。単発ヒット確認ができれば接近戦も十分いけるぞ!

3種の神器で中間を制す

遠距離立ちC、しゃがみCはけん制に使いやすい。スキは多少あるものの、少し近い間合いでヒットすると相手を引き戻す効果が発生し、そこから追撃を狙えるぞ。遠距離立ちCはしゃがんだ相手に当たらないが、ジャンプに引っかけやすい。空中ヒット時に引き戻しが発生すると追撃はできないが、近距離になるので跳び込みから攻められる。しゃがみCは下段判定で当てやすい。これを多用して相手に跳び込ませよう。またジャンプDの長いリーチは空中、対地の両方に有効。垂直ジャンプで出してけん制しよう。

接近戦の二択は?

やや近い間合いでは昇りジャンプCで相手をけん制しつつ、跳び込みを狙ったり、ステップから投げとしゃがみBで二択を迫るのが基本。しゃがみBは単発ヒット確認をして焼けつく爪痕へつなぐことが可能。至近距離なら焼尽の攻め手も連続ヒットする。こちらはガードされても有利なので決め打ちで出しても構わない。他にはしゃがみA始動のアタックセットも有効。→+D、しゃがみDで単純に二択になるほか、しゃがみDはディレイを使って出せばガードされても有利な状況になるぞ。相手の読みを外しつつ有利状況を作っていこう。

[illegible]

パワーアップ後

憤怒の叫びはスキが大きいが必殺技やステップがパワーアップする技。パワーアップ後はステップ投げとC呪いの軍馬が格段に強くなる。C呪いの軍馬はスーパーアーマー状態で高速で突進するため、相手が動いた瞬間に出せば間合いにとらわれること無くヒットが見込めるぞ。相手の飛び道具を出す瞬間を狙って出そう。

憤怒の叫びでパワーアップ後は相手に当てないと意味が無い。Aの[illegible]

	技名	コマンド
特	中段攻撃	→+D（ホールド可）
特	焼けつく爪痕	→↓↘AorC
必	呪いの軍馬	→↘↓↙←AorC
必	焼尽の攻め手	←↙↓↘→BorD
必	憤怒の叫び	↓↙←BorD
必	憤怒の叫び発動後パワーアップする技	
必	焼けつく爪痕	→↓↘C
必	呪いの軍馬	→↘↓↙←C
必	焼尽の攻め手	←↙↓↘→D
超必	ファイナルインフェルノ	↓↘→↓↘→AorC（ホールド可）
ヒ	最後の一撃	斬り攻撃3回ヒットで発動
ア	しゃがみA→しゃがみD	
ア	しゃがみA→→+D	
ア	近距離立ちC→→+D	
ア	立ちB+立ちD	

特:特殊入力・固有技　必:必殺技　超必:超必殺技　ヒ:ヒートアップ　ア:アタックセット(通常技連係)

連続技

1：しゃがみB→焼けつく爪痕 or B焼尽の攻め手
2：遠距離立ちC→立ちA→ジャンプD
3：下段ガチドライブ→ヒートアップ→ジャンプC→近距離立ちC→遠距離立ちC→しゃがみC→最後の一撃

1は下段始動でデスブリンガーの生命線になる連続技。B焼尽の攻め手は近距離でないと空振りするが、ヒット時は目押ししてしゃがみCがつながる。2はけん制から狙える連続技。最後のジャンプDはガチで対応されるものの、狙って損は無い。3は下段ガチドライブからの高威力連続技。ガチドライブに成功したら打撃がヒットしているときにヒートアップを発動するといい。後はCを連打すればOK。

BFステップアップ講座
空中コンボとアタックセットを覚えよう

細かい点だが、特徴を把握しておけば戦力アップ間違い無しの二つのシステムについて解説!

空中コンボの仕組み

上段ガチドライブで跳ね返ってくる相手や、跳び込んでくる相手を迎撃した際に追撃できる空中コンボ。実は吹っ飛んでいる相手に追撃できるかどうかは、体力ゲージ横のキャラアイコンの状態で確認することができる。ダメージを与えられる状態では顔アイコンが赤く光り、追撃終了状態では青くなるのだ。

吹っ飛んでいる相手には、追撃用の内部的な数値が設定され、攻撃をヒットさせる毎に減少していく。この内部数値がゼロになるとそれ以降は攻撃が当たらない。この数値は、同じ技を連続でヒットさせると大きく減ってしまうため、コンボ時はなるべく違う技を使うよう心掛けよう。

ただし、ヒートアップ時はこの数値の減少が通常時よりもゆるやかになるため、より多くの連続技を決めることができるのだ。空中コンボを決めるときはヒートアップ状態から狙うのが、最も大きなダメージを期待できるぞ。

アイコン表示が赤いときは、追撃可能な印 絶対に見逃すな!

ヒートアップ中ならば、同じ技を連続で当てても内部数値が減りにくいので継続できる。

アタックセットとは何か

通常技のコンボである「アタックセット」にはキャラクター毎に固定のルートが設定されている。それぞれ、各キャラの技表に記載してあるので、少なくとも自分のキャラのアタックセットはすべて把握しておくようにしよう。

ちなみに、下段ガチドライブ成功後はアタックセットのルートが大幅に追加される。基本的にはどのキャラも弱P→弱K→強P→強Kとつなげられると考えてOKなので、頭の片隅に入れておき、下段ガチドライブ後のチャンスにダメージを取り逃がさないようにしよう。

キャラ毎にアタックセットのルートは違うので、混乱しないように。アタックセットを組み合わせて連係をのばすことも可能だ。

下段ガチドライブヒット後のきりもみ状態の相手には……。

通常時よりもたくさんの攻撃がヒットする。さらなるダメージアップを狙えるのだ。

暗黒時代に光は訪れるか!?

アクエリアンエイジ AquarianAge Alternative

アクエリアンエイジ オルタナティブ

TM

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

第1回イベントも始まった今月は、人気カードデータ&ちまたを席巻したデッキタイプを解説！最新の調整カード情報も取り上げていくぞ!!

本文では、以下の用語を略称表記しています。マインドブレイカー=MB　キャラクター=CH　勢力名称=白 赤 青 緑 黄 黒のシンボルカラーに対応

ナンバー1の人気カードは？ AAAデータベース

「AAA」の関連情報や検証データなど、多彩な情報を発信していくコーナーがスタート！

初回となる今月は、稼働から3月末に実施された調整直後までに使用された全90種類のカード使用率を公開！　稼働直後でスターターのカード群が目立つ中にあって、やはり注目すべきポイントは、5位にランクインした"カマエル"を筆頭とした黒勢力の台頭。コスト面での不利を差し引いても、"高機動力&攻撃的なスキル"が幅広い支持につながったのは、勢力使用率からも見て取れる。

とはいえ、4月末(予定)のカード調整では、赤カードに続いて黒カードも大幅な調整が入る様子。カード資産も増えてきた状況で、今度はどのカードが人気を集めるか、その推移を見守っていきたい。

■勢力別の使用率順位

勢力別の使用率から見ても、黒勢力がダントツでトップを占拠。カード調整を受けて、勢力バランスも変化していくと予想されるが……？

カード勢力	総使用率
イレイザー(黒)	22.80%
WIZ-DOM(青)	17.40%
阿羅耶識(赤)	16.50%
ダークロア(緑)	16.20%
E.G.O.(白)	13.90%
極星帝国(黄)	13.10%

■全カード使用順位&使用回数　一覧リスト　(稼働日～4月4日集計)

順位	使用回数	カード名称
1	121551	天然理心流免許皆伝"沖田総司"
2	116770	賢者"マーリン"
3	116515	パニッシュメントII
4	103622	アークエンジェル"ウリエル"
5	98371	アークエンジェル"カマエル"
6	95453	ワイルドキャット"マヤ・波照間"
7	84220	体育祭
8	75623	ヒュアメイド"和泉はるか"
9	75312	ハイプリエステス"ポーラ・ウァレンティヌス"
10	73167	大天使"ジブリール"
11	64231	ジャマー　"ロュス・アルタイル"
12	62191	アークエンジェル"ルシフェル"
13	61747	総参謀長"メタトロン"
14	60452	大地母神"ティアマト"
15	59286	リンドドレイク
16	56022	凪巫女"鹿島栞"
17	54858	タイムトリッパー　"時田歩"
18	51723	応龍
19	50777	魔王"ルシフェル"
20	48948	艦隊指令"レティクル・クュルェ"
21	48351	ソドムの罰
22	48199	忍者"服部忍"
23	47538	パンツァーメイド"モーリー・クリステン"
24	47473	アマテラスの依代"高原日見呼"
25	46695	人造天使"イヴ"
26	46241	メイド長"佐々原藍子"
27	46155	マーメイド・プリンセス"アフロディーテ"
28	45547	ステルスシステム
29	44857	ミストルティン
30	42629	デス・ルーン
31	40144	ブレードデモン
32	39790	セイバーファング"ジル・リンクス"
33	39228	リトルウィッチ"ミナ・アグリッパ"
34	37330	エナジー・ドレイン
35	35522	三つ目姫"メルィ・ミラク"
36	34418	斎乃王"伊勢あかり"
37	30862	姫鬼神"鈴鹿御前"
38	30737	エルヴン・ストライダー　"ロビン・グッドフェロウ"
39	30373	バイラヴァ　"シヴァ"
40	29227	次元斬
41	29156	オファニム"メルキセデク"
42	28875	サンダーボルト"東海林翼"
43	28253	ホワイトクィーン"チルフィル・フォン・ベルン"
44	28200	サイキック女子高生"斎木新名"
45	27849	調理実習
46	26612	三眼皇女"ラユュー・アルビレオ"
47	26332	マークドウィッチ"ルツィエ・フォン・フリッシュ"
48	26291	タイムストップ
49	25504	調巫女"伊雑あざか"
50	25195	群青の魔道師"ソニア・ホノリウス"
51	24705	戦巫女"弓削遙"
52	24697	熾天使"ミカエル"
53	24493	笛巫女"篠宮清音"
54	23497	夏祭り
55	22695	スペルライター　"マギナ・マグス"
56	22389	アークエンジェル"ラファエル"
57	22198	創造者"クラリス・パラケルスス"
58	22127	ビハインド・エンジェル"ハニエル"
59	19429	魔戦姫"レイナ・アークトゥルス"
60	19007	ホムンクルス・アゾート"works274"　ver.　3
61	17473	太師"聞仲"
62	17351	闇黒の魔道師"ステラ・ブラヴァツキ"
63	16071	フォトンスラッシュ
64	16040	魔神皇"アシュタルテー"
65	15684	リデューサー　"斎木美奈"
66	15025	I-7　"ナナ"エマージェンシーモード
67	13247	氷海神"セドナ"
68	13247	聖女"ジャンヌ・ダルク"
69	13124	泪天使"マトリエル"
70	11689	神巫女"厳島美鈴"
71	11680	アイドル天使"アラエル"
72	11670	七支刀
73	11036	リザレクター　"クララ・クロオーネ"
74	10385	妖精の輪
75	9720	マジックアイテム・コレクター　"リリア・ベテルギウス"
76	9644	サイコマスター　"結城望"
77	8646	エントランス・レインボウ
78	8115	天仙"九天玄女"
79	8101	反巫女"比良坂桃子"
80	7156	アークエンジェル"スリエル"
81	6914	インフィニティ・アイ"万城目千里"
82	6853	パラディン"イザベル・フランドール"
83	6167	スーパーアイドル"小鳥遊ひびき"
84	6131	葬神"アヌビス"
85	5173	"ディーヴィ"神妃パールヴァティ
86	4755	晶天使"クリスタル"
87	4123	ジャンクボーグ"柴原瑞希"
88	4063	イノセントタイガー　"ブランシュ"
89	3580	天仙"西王母"
90	2264	地母仙"ジョカ"

バランス調整を受けたカード

3月下旬のバランス調整を受けたカード3枚に続いて、一部カードが新たな調整を受けることが判明した(4月末予定)。今回のバランス調整では、対応手段が限られていた防御系スキルに加えて、一部の光弾系&設置系スキルも調整予定。発動&効果時間などが部分的に見直される。

また、上方修正が入った"アシュタルテー"と同じく、"アヌビス"の強化スキルには調整が入るとのことだ。

1枚で鉄壁を誇った範囲スキルも、今となっては昔話。対抗手段が無い状況でも、プレイング次第で対応可能に。やや万能な感が強かった黒の強カード2枚も下方修正が入った。

■バランス調整済みのカード(3月27日実施分)

天然理心流免許皆伝"沖田総司"

通称:沖田バリアに調整が入って、スキルの発動間隔を延長。ダッシュを使わずとも、通常攻撃で簡単に割り込める。

斎乃王"伊勢あかり"

ダメージ軽減の見直しに加え、結界の効果時間を短縮。現状ではパワー2相当の被ダメージまで軽減可能となっている。

魔神皇"アシュタルテー"

回避されやすかった光弾スキルの弾速が速くなり、ヒット後の効果時間も約1.5倍まで延長。若干使いやすくなった？

カード操作まわりを再チェック！

Masterランクへの道

～脱初心者講座～

脱初心者の後編となる今回は、ゲーム中のカード操作に関連した基本的なテクニックをまとめてレクチャー。どれもちょっとした工夫だが、これだけで操作環境が見違えるほど良好に！ 素早くて正確なカード操作は、勝利へつながる第一歩だぞ!!

STEP UP 心得① 自分なりのカード置き場を決め両手でカード類を操作すべし！

プレイし始めたばかりや、アーケードTCG慣れしていないプレイヤーで良く見かけるのが、「片手にカードを持って、もう一方でカードを動かす」といったプレイスタイル。しかし、最大4枚のカードを同時操作する本作では、やはり片腕だけのカード操作など不利以外の何モノでもない。

これは操作していないカード類を筐体上に用途別で置くのがオススメ。スクリーンの両サイドやゲーム画面の下など、操作中に手を引っかけない場所をうまく活用して、両手でカード操作しよう

スタート直後ならいざ知らず、片手だと操作が追いつかない。

ブレイク予定は左側、撤退中は正面など目的別に分けよう。

STEP UP 心得② 一時的にカードを外すことでスムーズな環境を作るべし！

ブレイクCHが増える中盤以降になって、カード同士が引っかかった経験はだれもがあること。事実、カードの占有率に対してスクリーンが狭いため、どうしても密集した状態だとカードが重なってしまいやすい。

こういった状態に陥らないためには、余計なカードを一時的にスクリーンから外すことが重要。操作中のカードであれば、操作&位置情報は外した位置に残り続けてくれる。操作の頻度が低い側のカードを脇に避けて、操作スペースを確保した状態で動かしてから元に戻していこう。

開幕にMBカードを外しておけば、ロスなくチャージ可能。

自分のCH同士を密着させたい場合、片方を避けておこう。

STEP UP 心得③ カードは表裏を確認してからスクリーンにブレイクすべし！

カードをブレイクする際、ほとんどのプレイヤーが無意識に表向きでカードを置いているとは思う。では、裏向きでカードをブレイクした場合は、即座にスキルを発動するかといえば……、その考えは不正解。試したプレイヤーも多いだろうが、この状態でもCHが普通にブレイクされる。当然、表向きに裏返すことでスキルを発動するワケだが、こんな状態のカードが混ざっていると混乱の元になりかねない。対戦中に焦っているとカードを戻す際にやりやすいので、表裏を確認するクセをつけたい。

表裏がゴチャゴチャな状態では、混乱するだけなので注意。

ブレイクする直前に表裏を確認してからカードをおくこと。

STEP UP 心得④ ユニットの位置を意識してカードの操作をするべし！

ある程度の回数をプレイしていれば、自然と身に着くカードとユニットの位置関係。これまでも繰り返し説明したが、操作するカードに対して、ユニットは上端中央に位置している。通常攻撃が絡んだ細かな操作では、これを考慮した操作でないとユニットが思わぬ動きをしかねない。

中でも特に注意したいのが、その場での方向転換などに使うカード向き変更。この際にカード中心を軸として回すと、回転方向へユニットが歩き出してしまう。ちゃんとカード先端を意識して、向きを変更しよう。

通常攻撃の範囲中心を意識して、カードを動かすのが基本。

近距離で方向転換だけをする場合は、先端を軸に回すこと。

サイキック女子高生"斎木新名"

設置状態でも光弾がヒットすれば、1～2体の動きを封じ込め続けられた強カード。スキル発動前後の硬化時間が延長されて、設置可能な光弾の個数にも制限あり。

調巫女"伊雑あざか"

移動範囲の制限によって、妨害&防御と汎用性の高いスキルを下方修正。硬化時間などの基本的な使い勝手は変わらないが、設置可能な結界の個数が減少している。

総参謀長"メタトロン"

低コスト1としては、飛び抜けた性能を誇った万能スキルにも下方修正。基本的な性能面での調整は受けないが、フィールド上に設置可能な個数に制限が入る予定だ。

戦巫女"弓削遙"

"沖田総司"と"伊勢あかり"の調整後、注目された通称：弓削バリアもやはり下方修正。スキルの発動間隔が延長されて、以前のように途切れなくスキルを撃てない。

葬神"アヌビス"

効果範囲が狭く、扱いづらい強化スキルに上方修正。効果時間の延長に加えて、パワーアップ効果も上昇（以前は+2）。リスクに見合っただけの効果を得られるように。

アークエンジェル"ルシフェル"

殴ってよし、撃ってよしと最強SRの呼び声が高い"ルシフェル"も若干の弱体化。スキル発動の間隔が見直されて、砲台化した場合の回転効率が以前よりも下がった。

※調整の入るカード、および調整内容は変更になる可能性があります。ご了承ください。

巷のプレイ環境とデッキをチェック！

流行デッキの傾向

ここでは全国対戦で一時代を築いた、黒勢力を組み込んだデッキタイプを解説！　バランス調整で以前のような強ささこそ成りを潜めたが、それでも扱いやすいポイントは健在。各勢力の代表的な強カードとともに、デッキ構築の参考にしてほしい。

黒全盛に変化の兆しあり？

全国対戦のランクが上がるにつれて、マッチする機会も多くなった黒勢力を組み込んだデッキタイプ。その機動力＆攻撃性もさることながら、やはり破格なコスト１“メタトロン”の存在が大きかったところ。ダメージこそ期待できなかったが、攻守に長けたスキルの使い勝手は、デッキを選ばない万能サポート役といえた。

しかし、そんな黒全盛時代もいまとなっては昔話。大方の予想通りに大幅なバランス調整が黒勢力へ入る予定で、これを読んでいる頃には調整も実施されている。とはいえ、低コスト帯の戦力ダウンを差し引いても、機動力＆攻撃性の高さは健在。依然として扱いやすい、黒勢力を絡めたデッキを詳しく解説しておこう。

黒単に対処できないと始まらない環境だったが、バランス調整で落ち着いた感じになる？

万能CH“メタトロン”の下方修正により、対戦序盤のアドバンテージが少なくなっている。

開発陣オススメ 黒メタ急先鋒・黄単デッキ

黒勢力の下方修正を受けて、台頭しそうなカード勢力の一つが黄勢力。元々の機動力で黒に引けを取らず、黒耐性を持った“ラユュー・アルビレオ”など、対黒勢力の下地も十分。ダメージを与える攻撃系スキルこそ少なく、低コスト帯に若干の不安要素はあるが、対応力＆決定力も黒に引けを取らない。

各勢力に対応したダメージ軽減スキルは、指定勢力からのダメージを約50%カット可能だ。

■黄単サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	ホワイトクィーン“チルフィル・フォン・ベルン”	1	1	1
R	エルヴン・ストライダー“ロビン・グッドフェロウ”	2	3	1
UC	三眼皇女“ラユュー・アルビレオ”	3	4	3
SR	太師“聞仲”	4	3	2
R	魔戦姫“レイナ・アークトゥルス”	6	5	3
R	フォトンスラッシュ	3	-	C
UC	次元斬	4	-	D

開発陣オススメの黄単デッキレシピ。初手はコスト1&2の妨害コンビor“ラユュー”をブレイク。高コストの“聞仲”or“レイナ”を1枚に減らして、“ハニエル”を投入しても面白い。

パワー＆スピードで蹂躙せよ！ 黒単デッキ

序盤の安定感こそ減ったが、高機動力＆攻撃的なスキルは健在。圧倒的な機動力で、縦横無尽に相手を翻弄しよう！

プレイングの基本方針

高機動力を持つアタッカーで相手MBを追い回し、パワー的に優位な通常攻撃での各個撃破を狙っていく黒単デッキ。下方修正で防御面の不安要素は増えたが、スピード＆パワーのプレッシャーは相変わらず健在だ。

対戦序盤は“カマエル”＆“メタトロン”をブレイクして、相手MBのエナジー生成を邪魔するのが定番。エナジーがたまり次第、高コストCHを投入してプレッシャーをかけたい。

ただし、攻撃スキルに対して対抗手段が少ないのも事実。“メタトロン”だけだと厳しい場面も多くなってしまうので、“メルキセデク”の高速突進などを活用して、MBの防御にも気を配りたいところ。体力的なリードを奪った後は、深追いせずに逃げ切る選択肢があるのを忘れないように。

オルタレーションカードは、攻守に使える「ステルスシステム」と「タイムストップ」が強力で使いやすい。

究極防御の切り札

勢力特性の関係上、どうしても攻撃的な使い方が多い黒のオルタレーションカード。しかし、画面上から全ユニットを隠す「ステルスシステム」は、防御手段の切り札ともなる。コスト４は決して軽くないが、主力CHを落とされた場合やラウンド終盤など、ここ一番での時間稼ぎに有効なので状況を見て発動していこう。

不可視の効果は約20カウント継続するので、エナジー回復＆復帰待ちの時間稼ぎにも最適。防御手段としてもうまく使いたい。

互いの初手ブレイクで、合計パワーが上回るようなら“カマエル”大安定。通常攻撃で殴るため、必然的にエナジーの生成も早くなるぞ。

殴り合いを避けるため、突進で相手を引くようなスキル操作が基本。MBもスキル対象なため、高速移動を活かした防御手段にもなる。

アークエンジェル“カマエル”

黒単であれば、初手にブレイク可能な超優良アタッカーの殺戮天使。殴り特化タイプなため、スキルに対して脆弱な欠点もあるが……、それを差し引いても使える。

オファニム“メルキセデク”

攻守に使える突進スキルが秀逸。突進中は通常攻撃や光弾系スキルを抜けて、一方的に引き倒すことも可能。発動時の隙をカバーするようにうまく突進しよう。

■黒単サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
UC	総参謀長“メタトロン”	1	1	2
C	アークエンジェル“カマエル”	3	4	3
C	オファニム“メルキセデク”	3	2	3
UC	アークエンジェル“ウリエル”	4	3	3
SR	アークエンジェル“ルシフェル”	5	5	4
UC	タイムストップ	4	-	D
R	ステルスシステム	5	-	D

通常攻撃に重点を置いた黒単デッキのサンプルレシピ。下方修正を受けてしまった“メタトロン”を抜いて、“レティクル・クュルェ”や“スリエル”を投入。光弾系スキルを使って、アタッカーを支援するデッキ調整も悪くない。

高速ブレイクで決めろ！
白黒デッキ

"佐々原藍子"のスキルで、高速ブレイクを可能とした通称：新名ルシ・デッキ。複数のコンボを使い分けて、計画的に追い詰めていこう。

プレイングの基本方針

まずは開始直後に、"佐々原藍子"と"レティクル・クュルェ"を同時にブレイク。"レティクル・クュルェ"を突貫させて、退却→"ルシフェル"の高速ブレイクを狙う。相手が警戒して手を出さない場合は、MBを追い回してプレッシャーをかけよう。

首尾良く、"ルシフェル"をブレイクできたら白エナジーをためて"斎木新名"をブレイク。あとはMBを防御しつつ、攻勢をかければいい。

逆に"佐々原藍子"をつぶされてしまった場合などは、"メルキセデク"→"斎木新名"とブレイク。突進＋光弾設置のコンボを軸に攻めていこう。

コスト1をエサにすれば、序盤から高コストカードをブレイク可能。大抵は警戒されるので、"佐々原藍子"を先に倒されないよう注意。

メイド長"佐々原藍子"

コスト1でパワー2の優良パラメータを持つコンボ要員。常時発動のスキルは、他CHが倒されると勢力エナジーが2アップするといった特殊なモノ。

■白黒サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
R	メイド長"佐々原藍子"	1	2	1
SR	サイキック女子高生"斎木新名"	3	2	2
R	艦隊指令"レティクル・クュルェ"	1	1	2
C	オファニム"メルキセデク"	3	2	3
SR	アークエンジェル"ルシフェル"	5	5	4
UC	調理実習	2	-	A
R	ステルスシステム	5	-	D

デッキの1ジャンルとして定着した、新名ルシのサンプルレシピ。黒コスト1を"メタトロン"に差し替えても、デッキは問題無く機能する。"ルシフェル"の性能が飛び抜けているとはいえ、緑や黄の高コストカードと組み合わせるのも悪く無いぞ。

攻守に長けた万能型
赤黒デッキ

黒勢力に赤の防御を組み合わせ、バランスを重視したデッキタイプ。各カードの役割分担を良く考えて、中盤以降に勝負を仕掛けよう。

プレイングの基本方針

開始直後は"高原日見呼"と"メタトロン"をブレイク。前者は相手MBの追撃ユニットとして、後者を自分MBの防御ユニットに回してエナジーを生成。"カマエル"＆"伊勢あかり"のツートップへとつないでいく。

中盤以降は"伊勢あかり"をMBの防御に回せるが、単体だとやや厳しい状況も多い。"高原日見呼"を再ブレイクするまでは、黒CHでのフォローも忘れずに。基本的に厄介なスキル持ちをつぶす以外は、結界効果の有利な状況を活かして迎撃。ある程度の布陣ができてから、黒の高コストで相手MBを追い回していきたい。

結界効果を活かせば、コスト1でも十分に迎撃可能。攻撃系のスキル持ちなどは、"カマエル"を飛ばして優先的につぶすことを考えよう。

斎乃王"伊勢あかり"

下方修正を受けたが、低パワーのダメージ軽減の効果は優秀。MBの防御手段として十分に実用レベル。ただし、スキルやオルタレーションに注意。

■赤黒サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
UC	アマテラスの依代"高原日見呼"	1	2	2
SR	斎乃王"伊勢あかり"	4	3	2
UC	総参謀長"メタトロン"	1	1	2
UC	アークエンジェル"カマエル"	3	4	3
SR	アークエンジェル"ルシフェル"	5	5	4
UC	応龍	5	-	E
R	ステルスシステム	5	-	D

あかりデッキをアレンジした赤黒のサンプルデッキ。序盤のアドバンテージを重視する場合は"ルシフェル"を抜いて、赤1～2コストを投入。終盤でパワー不足になった場合は、防御主体に切り替えてオルタレーションカードで逃げ切りたい。

援護射撃で優位に立て！
青黒デッキ

通常攻撃を攻撃スキルで援護して、有利な戦闘状況を展開できる青黒デッキ。スキル操作を身につけて、精密射撃で相手を翻弄しよう。

プレイングの基本方針

まずはエナジーを生成しながら"メタトロン"→"ルツィエ・フォン・フリッシュ"とブレイク。相手MBのエナジー生成を妨害しつつ、自分MBの周囲にもスキルを飛ばして退路を確保。砲台状態のCHへ通常攻撃を仕掛けられら、焦らずに互いのスキルでフォロー。殴り合いは付き合わずに、"カマエル"と"works274"のアタッカーを出せるまで無理せずにいこう。中盤以降は、黒アタッカーの戦闘を"works274"の常時スキルで支援しながら攻勢を維持。光弾系スキルで弾幕を張って、相手の動きをけん制しながら通常攻撃での各個撃破を狙っていこう。

通常攻撃を仕掛ける際は、光弾系スキルで支援したいところ。"works274"であれば、自身もアタッカーとして動きながら支援できるぞ。

マークドウィッチ"ルツィエ・フォン・フリッシュ"

平均的なパラメータだが、"マーリン"の強化版となる光弾系スキルが秀逸。外周に接触して跳ね返る性質があるので、角度を調整しながら使っていこう。

■青黒サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
UC	マークドウィッチ "ルツィエ・フォン・フリッシュ"	2	2	2
UC	ホムンクルス・アゾート "works274"ver.3	4	3	2
UC	総参謀長"メタトロン"	1	1	2
UC	アークエンジェル"カマエル"	3	4	3
SR	アークエンジェル"ルシフェル"	5	5	4
R	ステルスシステム	5	-	D
UC	ソドムの罰	4	-	D

黒勢力を主軸に、光弾系スキルを持った青をサポートに組み合わせたサンプルデッキ。これ以外の組み合わせは、"ルツィエ・フォン・フリッシュ"→"イヴ"と"works274"→"ソニア"の範囲スキルでサポートするタイプにしてもいい。

パワー強化で制圧せよ！
緑黒デッキ

黒勢力の長所をさらに強化し、圧倒的なパワーで押し切るコンセプトデッキ。オンリーワンの強化スキルで、一気にたたみ掛けよう！

プレイングの基本方針

プレイ序盤は1コストCHを2枚ブレイクして、"メタトロン"のスキルで相手MBを妨害。光弾系スキルを相殺可能な"ティアマト"は、自分MBの防御に回そう。仮にパワー負けしていても、よほど差が無い限りは"ティアマト"をつぶされた直後に"セドナ"がブレイク可能なハズだ。

コスト分のエナジーが確保できた時点で、"セドナ"と"メルキセデク"を順番にブレイクする。あとはコスト1などで"セドナ"をフォローして、黒アタッカーをパワーアップ。2回ぐらいの強化で十分なので、機動力を活かして相手を追い回していこう。

"セドナ"の強化スキルは、発動準備に大きな隙がある。"メルキセデク"の突進より発動が遅いので、二つを併用する場合は注意しよう。

氷海神"セドナ"

パラメータは平均的だが、自分を含めた周囲CHのパワー強化スキルを持つ。その効果は約20カウント持続の2アップで、最大5回までの重ねがけが可能だ。

■緑黒サンプルデッキ

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	大地母神"ティアマト"	1	2	1
UC	氷海神"セドナ"	3	3	2
UC	総参謀長"メタトロン"	1	1	2
C	オファニム"メルキセデク"	3	2	3
SR	アークエンジェル"ルシフェル"	5	5	4
R	エナジー・ドレイン	4	-	D
R	ステルスシステム	5	-	D

黒の定番カードに、"セドナ"を組み込んだサンプルデッキ。移動補助となる"メルキセデク"を"カマエル"に差し替えてもOK。"ウリエル"を遊撃部隊に組み込むのも面白い。パワー依存のスキルを探し、いろいろな組み合わせを考えてみよう。

新たなる楽曲とコース、満を持して解禁!!

今回は、ⅡDX制作チームへのQ＆Aと、新たなシステム、解禁した楽曲の紹介、新たなエキスパートコース、段位認定コースの曲別攻略と盛りだくさんの内容でお届け!!

beatmaniaⅡDX14 GOLD

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年2月（稼働中）
■使用基板：―

Text:ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

本作からの新システム

RIVAL JUDGE

RIVAL JUDGEとは、ライバルとのスコアの勝敗数を一望できる便利な新システム。ただし、RIVAL JUDGEを使うには、JUDGEコマンド（モード選択画面に突入したら、プレイサイドのスタートボタンを押しながら、7→6→2→1と順番に押す）を入力しておく必要があるぞ。

JUDGEコマンドを入力した後、曲選択画面でゲームオプションを開きながらVEFXボタンを押せば、右写真のようにライバルの名前が自分とライバルとのスコアの勝敗数に早変わり。勝利数を確認してほくそ笑むのも一興!?

JUDGEコマンドを入力すれば、楽曲選択画面でスタートボタンとVEFXボタンを押している間、ライバルとの勝敗数を確認できる。左の数字が勝っている楽曲の数で、右の数字が負けている楽曲の数。なお、これは自分とライバルの両方がプレイした曲のみを対象に集計された勝敗数となっているぞ。

RIVAL JUDGE Q&A

Q. RIVAL JUDGEが実装されたのは、なぜですか？

A. ライバルカテゴリーにおいて、ライバルがプレイした曲で自分がプレイしていない曲は、不戦敗扱いとなって負けカテゴリーに入ります。これは「ライバルに勝たなければならない曲！」という位置付けのカテゴリーで、これとは別に「両者がプレイした曲のみを対象に勝敗数を確認できたらいいな」と思っていまして、おまけ機能としてこっそり実装しました。

新エフェクター "PITCH"

EFFECTボタンを押してエフェクトをONにした後、流れ出る音の音程をある程度操作できる。PITCHの操作方法は右写真を参照してほしい。ヴォーカル曲のPITCHを上げ下げすれば、声の性別を変える、なんてこともできる。中には意外と違和感の無い楽曲もあるので、いろいろと試して楽しんでみてはいかが？

なお、VEFXボタンを押すたびに、ECHO、REVERBなど→EQ ONLY→PITCHとエフェクトがループする仕組みになっている。

高

低

PITCH選択中は、VEFXスライダーバーを上げることで音程が高く、下げることで低くなる。それぞれ4段階、変化しない真ん中を加えると9段階の操作が可能だ。男性ヴォーカル曲のPITCHを上げると、一転女性ヴォーカル曲に聴こえる、なんてことも。

PITCHモードQ&A

Q. 『9th style』から使えなくなってしまったPITCHモードですが、これを復活させたのはなぜですか？

A. 昔の機能を復活させたというよりは、技術的な条件をクリアしていたため試しに実装したところ、スタッフの反応が上々だったので、そのまま搭載しました。

実は、ほかにもいくつか実装した機能はあったのですが、評判が良くなかったので搭載しなかったものもあります。

ロケテストでの要望から実装された機能

●**ASSIST CLEAR**：前作まではEASY CLEARの緑色と共通だった5KEY、オートスクラッチを付けてのクリアが、今作から「ASSIST CLEAR」に変更。紫色のクリアランプが点灯するので判別できる。

●**ライバルのRANKING COURCE**：ライバルのMyBestRankingに基づいたコースを選択できる。ライバルの嗜好や、やり込んだ楽曲が分かるのだ。

●**リザルトでの差分表示**：リザルトで今回のスコアとTARGETスコア、自己ベストスコア、一番近いDJ LEVELとの差分が表示されるように。

BATTLEプレイ時に別々の難度を選べるようになったのも、ロケテストの要望から。VEFXを押した状態で、変更したいプレイサイドのスタートを押せば、片方だけの難度を変えられる。

さらに直撃Q&A

Q. ほかにロケテストで挙がった要望から実装した機能、要素はありますか？

A. ASSIST CLEARの追加や自分やライバルの選曲TOP5コースなど、まだ公表していないカスタマイズ機能も……。

リザルト画面で次のDJ LEVELまでのスコア差分表示の意見から、スコア推移のグラフやライバルとのスコア差分表示のアイデアが生まれました。

解禁楽曲&IIDX RECORDS

特定の条件を満たさないと出現しなかった楽曲たちがついに解禁!! 「CaptivAte～裁き～」は「CaptivAte～誓い～」と「CaptivAte～[illegible]」で[illegible]以上のスコアを取ることで、そのほかの復活曲はDJPが一定値に達すると選択できるようになっていた。

また、IIDX RECORDSには、EXTRA[illegible]曲である「VANESSA」、ONE MORE EXTRA でのみプレイできた「Fascination MAXX」が[illegible]された。なお、これらの楽曲をプレイする際にはGPが必要となるので注意したい。

解禁楽曲		
ジャンル	タイトル	アーティスト
NOSTALISH REQUIEM	CaptivAte～裁き～	DJ YOSHITAKA feat.A/I
RAVE	Sense	good-cool
TECHNO	MUSIC TO YOUR HEAD	SLAKE
JAZZ	Time is money	good-cool
EURO GROOVE	Burnin' The Floor	NAOKI
DRUMN BASS	diving money	QUADRA
DANCE POP	Nasty!	Baby Weapon feat.Asuka M
GARAGE HOUSE	never let you down	good-cool feat. JP Miles
HIP HOP	VIRTUAL MIND	Brian Morris feat.Thomas
ALTERNATIVE HOUSE	AVE DE RAPINA	Shawn The Horny Master
HOUSE	20,November	DJ nagureo

IIDX RECORDS		
ジャンル	タイトル	アーティスト
EURO TRANCE	リグレット	星野奏子
MILLENNIUM TRANCE	INORI	dj TAKA feat.HAL
DRUM & BASS	PHOTONGENIC	L.E.D. fw.堀澤麻衣子
POPS	Love Again...	Tatsh feat. Junko Hirata
DECEPTIVE GABBA	VANESSA	朱雀
TECHNO	ヨシダさん	AKIRA YAMAOKA
PSYCHEDELIC SYNTH TRANCE	ANDROMEDA II	Sota Fujimori
FILTER HOUSE	heaven above	kors k
PIANO CONCERTO	op.31 叙情	akiko
HYPER EUROBEAT	My Only Shining Star	NAOKI feat. Becky Lucinda
HIGH SPEED LOVE SONG	High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP
HAPPY HARDCORE	HONEY♂PUNCH	小坂りゆ
SuperNOVA BEAT	Fascination MAXX	100-200-400
DANCE EXPRESS Hi speed	JIVE INTO THE NIGHT	CYDNEY

「PHOTONGENIC」、「INORI」、「Love Again...」や「リグレット」などは家庭用からの逆[illegible]曲となっている。

復活曲で[illegible]に浸るもよし、DPが名[illegible]判だった「AVE DE RAPINA」[illegible]EMANIを[illegible]する「20,Nov[illegible]」も復活!

VANESSA

EXTRA用の隠し楽曲ということで、譜面難度は非常に高い。アーティストは何と、『DistorteD』で四天王曲を手がけたあの朱雀。朱雀がいる、ということは青龍や玄武、白虎の動向も気になるところだ。

ランダムオプションを付けずにステージ1～3すべてをAA以上でクリアすると、EXTRAステージで選択できるようになっていた楽曲。高速階段&スクラッチのコンビネーションや二重階段が非常に難しく、HYPERですら☆11を誇る。詳しくは37ページの攻略へ急げ!!

JIVE INTO THE NIGHT

IIDX RECORDS系楽曲では唯一、旧作からの復活曲。初出は『4th』で、有名な同名曲のリミックス。楽曲の聴きやすさはもちろん、譜面の出来の素晴らしさから人気が爆発。中期のIIDXを支えてきた名曲だ。

たたき心地抜群のSP HYPER、たたきがいのある混合フレーズが熱いDP HYPER、トリルとメロディの混合が練習になるSP ANOTHER、高難度スクラッチが絡んだ混合フレーズが登場するDP ANOTHERと、そのすべてが名譜面と名高い、初期の超人気楽曲が満を持して復活!!

段位認定モード、新段位解禁!!

楽曲の解禁に合わせ、段位認定モードも八段を上回る難しさの九段、十段が[illegible]。シングルプレイ、ダブルプレイともに、段位ごとの楽曲は右表を参照。全体的に譜面の[illegible]が[illegible]くなっているので、心してプレイに取り掛かるべし。

なお、39ページにSP 九段を構成する4曲の譜面付きワンポイント攻略を掲載!! 八段はクリアできても九段でつまづいてしまったアナタはもちろん、ギリギリ九段を取得できた[illegible]も、[illegible]にしてさらなる腕前の飛躍を目指してほしい。

九段			
ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
SP			
FREEFORM HARDCORE	KAMAITACHI	DJ TECHNORCH fw.GUHROOVY	ANOTHER
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ANOTHER
TRANCE	INAZUMA	dj TAKA	ANOTHER
DANCE SPEED	waxing and wanding	青龍	ANOTHER
DP			
DECEPTIVE GABBA	VANESSA	朱雀	HYPER
NU-SKOOL BREAKS	LASER CRUSTER	L.E.D.	HYPER
TRANCE	Tomorrow Perfume	dj TAKA	ANOTHER

十段			
ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
SP			
NU-NRG	恋人、夜に溺れる。	L.E.D.-G	ANOTHER
NU-SKOOL BREAKS	LASER CRUSTER	L.E.D.	ANOTHER
RENAISSANCE	AA	D.J.Amuro	ANOTHER
HAPPY	Candy Galy	Risk Junk-G	ANOTHER
DP			
CONTEMPORARY	[illegible]	[illegible]	HYPER
ELE POP	smile	miru_maki.gjw	ANOTHER
FREEFORM HARDCORE	KAMAITACHI	DJ TECHNORCH fw.GUHROOVY	ANOTHER

COURSE 7 EARTH

No.5 op.31 叙情

BPM：100-350 ／ akiko

花吹雪 ～ IIDX LIMITED	S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	難度:SPH-6
2hot2eat	Osamu Kubota	難度:SPH-7
カミロ・ウナ・メンデス	山根ミチル	難度:SPH-7
earth-like planet	ELEKTEL	難度:SPH-7
op.31 叙情	akiko	難度:SPH-9

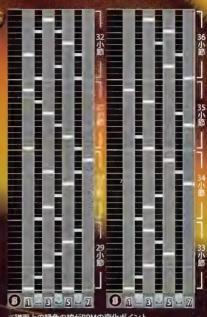
激変するBPMに惑わされるな!!

[illegible]出すピアノ協奏曲、「op.31 叙情」。オブジェの総[illegible]ばかりではあるが、曲中を通して何度も、100～350と大きくBPMが変化するため、譜面の見た目以上の難度を誇る。BPMの平均値は200前後なので、HI-Speedは0.5、もしくは1.0がオススメだ。ただし、HSの[illegible]での箇所でオブジェのスクロール[illegible]るため、リズムを取り難い。そこで、楽曲全体のBPMの流れを覚えた上で、速度が遅い箇所ではオブジェが判定線に触れた瞬間にたたく、"目押し"と呼ばれるテクニックを使って対処していきたい。

特に注意したいのが、29～36小節間でのBPMの変遷。30小節目まで210だったBPMが、31小節目で140～120と変わり、33小節目の突入と共に290と倍以上に加速する。覚えておかないと、オブジェのスクロールに一気に置いていかれるぞ。

※譜面上の緑色の線がBPMの変化ポイント

ムービー部分は実写やラフスケッチによるパーツが回る、動く、燃える(!)、ほかのモノに変化するなど、楽曲と相まってその抽象性を高めている。

COURSE 8 HOUSE

No.3 heaven above

BPM：132 ／ kors k

With your Smile	Shoichiro Hirata plus Junko Hirata	難度:SPH-8
So Real	Y&Co. feat.mioco	難度:SPH-8
heaven above	kors k	難度:SPH-9
Dreaming Sweetness	Auridy	難度:SPH-8
Make Me Your Own	good-cool ft.Raj Ramayya	難度:SPH-9

練習に最適な良譜面!!

聴いてよし、ノってよしのハウストラック。kors kらしさ満点のトランス系シンセメロディーが心地良く、「heaven above」との曲名が示す通り、まさに天国を超越した場所に居るかのような幸福感を得られる名曲である。BPM132と比較的ゆったりとした速さで、簡単な同時押しとさまざまな階段パターン、若干いやらしいスクラッチなどがバランス良く登場するため、初～中級者の練習に最適な楽曲となっているぞ。

[illegible]階段とスクラッチのコンビネーション。階段自体が1 3 5[illegible]る7を右薬指でたたいたら、右手を一つ横にずらし、人差し指で[illegible]、親指で3、[illegible]5を担当すれば、左手は1[illegible]が登場しないので、2P側では[illegible] 5、7、Sを右手で担当してしまってもいいだろう。

「天空」をイメージしたカットとともに進行するムービー。中盤では万華鏡の動きを想像させるような美しい情景が、高揚感を引き立ててくる。

COURSE 9 GOLDEN

No.5 VANESSA

BPM：185／朱雀

ヨシダさん	AKIRA YAMAOKA	難度:SPH-7
METALLIC MIND	DJ TECHNORCH feat.GUHROOVY	難度:SPH-8
X-rated	SADA	難度:SPH-8
JIVE INTO THE NIGHT	CYDNEY	難度:SPH-8
VANESSA	朱雀	難度:SPH-11

恐怖の高速二重階段!!

『DistorteD』[illegible]した朱雀。その[illegible]「VANESSA」である。[illegible]なシンセは、前作「[illegible]」[illegible]。譜面パターンは[illegible]とスクラッチのコンビネーション[illegible]。BPMが185と早いこともあり、[illegible]でも最高クラス。繰り返しの[illegible]つつ、器用にスクラッチを取る[illegible]となるぞ。

[illegible]となるのが、53〜56小節間と61〜64小節間にある二重階段地帯。53〜54小節間は13[illegible]と765、55〜56小節間は3[illegible]1[illegible]57、[illegible]〜62小節間は321と[illegible]57、[illegible]132と746と、[illegible]。123を左手、[illegible]5[illegible]7[illegible]、[illegible]の階段を[illegible]で攻略しよう。常に[illegible]続けることになるので、Sに関しては階段をたたきつつ小指を動かして取るしかない。

動かぬ何者かの肖像画が常に前面にあり、その裏でさまざまなエフェクトが展開される。今までに無い、動と静のコントラストが特徴的なムービーだ。

COURSE 10 VOCAL

No.3 HONEY♂PUNCH

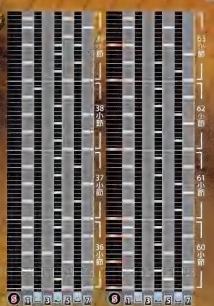
BPM：175／小坂りゆ

CaptivAte〜裁き〜	DJ YOSHITAKA feat.A/I	難度:SPH-8
High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP	難度:SPH-6
HONEY♂PUNCH	小坂りゆ	難度:SPH-7
My Only Shining Star	NAOKI feat.Becky Lucinda	難度:SPH-7
STARS☆☆☆(Re-tuned by HAL) - IIDX EDITION -	TЁЯRA	難度:SPH-8

たたきやすい移植曲!

『DDR SuperNOVA』に収録された大人気楽曲「HONEY♂PUNCH」が、『GOLD』にも登場!! キュートでハッピーな小坂りゆのヴォーカルがきらめく、「LOVE♥SHINE」の流れを汲んだハピコア調元気ソングとなっているぞ。

譜面パターンは8分間隔の同時押しがメイン。BPMは175と若干早いが、リズムが単純なのでノりやすくたたき心地は非常に良い。中級者のスコアアタック練習曲としては申し分無いだろう。

36〜39小節間は三つ同時押しが登場。とはいえ、登場するオブジェのほとんどは1 4 5 7のどれか。表拍に1、裏拍に4と来るのが基本パターンとなっているので、1と3を左手、それ以外を右手で担当するとたたきやすいぞ。60小節目はスクラッチが絡んだパターン。1P側でのプレイ時は左手で1とS、それ以外を右手でたたくこと。2P時は1と4を左手、5と7とSを右手で取る。Sが[illegible]7との同時押しであることを覚えておこう。

ヴォーカル曲のみで構成されたVOCALコース。34ページで紹介した新エフェクターのPITCH機能を[illegible]

COURSE 11 **TWO-DX**

No.3 ANDROMEDA Ⅱ

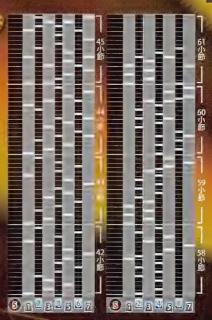
BPM：152 ／ Sota Fujimori

Love Again...	Tatsh feat.Junko Hirata	難度:SPH-4
リグレット	星野奏子	難度:SPH-8
ANDROMEDA Ⅱ	Sota Fujimori	難度:SPH-9
PHOTONGENIC	L.E.D. fw 増渕麻衣子	難度:SPH-10
INORI	dj TAKA feat.HAL	難度:SPH-10

階段をたたきこなせ!!

その名の通り、『RED』に収録されたSota Fujimoriの人気曲、「ANDROMEDA」の第二作目となるのがこの「ANDROMEDA Ⅱ」である。サイバー色は前作以上に強まっており、問答無用でノレる一曲となっているぞ。譜面はリフレインや交互連打といった階段尽くし。「いかにもトランス!!」な作りで、階段の見切りやたたきの練習に最適だ。

42～45小節間は乱打系階段地帯。45小節目以外は単鍵盤で構成されているため、4の流れさえつかんでしまえば難しくない。こういったパターンでは、4の次に来るオブジェを担当する手と逆の手の人差し指で取るのが基本だ。45小節目は同時押しが交ざる。オブジェが左右にバラけているので、4は取りやすい手を使って対応すべし。

58～61小節間は交互連打チックな階段が登場。1313は左手の薬指→親指と交互にたたくのが基本だが、1を左手親指、3を右手親指というように、右手を左側に持ってきて対応するのもいいだろう。

楽曲、ムービー共に"サイバー"を前面に押し出した作り。また、前作「ANDROMEDA」と同じく、"赤"を基調としたカットが組み込まれている。

COURSE 12 **SELECTION**

No.4 FIRE FIRE

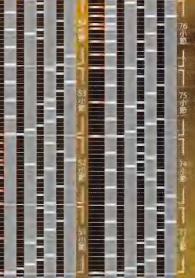
BPM：150 ／ StripE

Dreaming Sweetness	Auridy	難度:SPH-8
GRID KNIGHT	SAW WAVE SQUAD	難度:SPH-8
CaptivAte～誓い～	DJ YOSHITAKA feat.A/I	難度:SPH-8
FIRE FIRE	StripE	難度:SPH-8
snow storm	dj TAKA	難度:SPH-8

スクラッチテクニックを磨け

随所にロシアンテイストが盛り込まれたトランストラック、「FIRE FIRE」。覚えやすくも個性的なメロディのイメージは、「キャンプファイヤーの周りでコサックダンス」。聴いているだけで踊り出したくなる、ノリの良い一曲だ。譜面は特徴のあるメロディを担当する階段と、大量のスクラッチで構成されているので、鍵盤をたたきながらのスクラッチを練習したい人にオススメ。

52小節目はスクラッチと鍵盤のコンビネーションがいやらしい。鍵盤が右に偏っているので、2P側でのプレイ時は左手で3～5までを担当したい。なお、後半のパターンはS＋3→S＋7→6→S→S＋5。6は、Sとの同時押しではない。ラストとなる75～76小節間にもスクラッチが大量に登場。76小節のSはすべて1との同時押しなので、1Pプレイ時はSと1を左手に任せ、残りを右手でたたこう。2Pプレイ時は、5までを左手で対応、右手はSを取りつつ、数の少ない6、7を処理しよう。

キーワードは曲名の通り、"炎"。さまざまな文章で彩られたカットが特徴的だが、その中には「君は萌えているか」なんて気になるメッセージも。

段位認定モード九段を攻略

九段、十段が新たに解禁された段位認定。上級者への第一歩となるSP九段に登場する4曲を、譜面付きでワンポイント攻略!! なお、すべての楽曲は難度Anotherとなっている。

KAMAITACHI

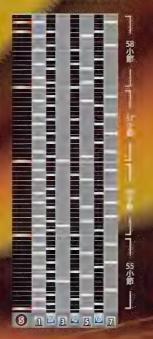
BPM：165 ／ DJ TECHNORCH fw.GUHROOVY

交互連打を見極めろ!!

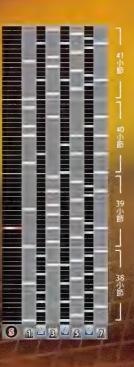
九段を構成する楽曲の中で、唯一の新曲である「KAMAITACHI」（Another）。BPM165と若干早い上に同時押しを含む16分間隔の乱打が続き、要所でスクラッチまでも絡む。その譜面難度は1曲目にして九段中最難関といってもいい。

ポイントは、三つ同時押しを含む乱打終了後の55～58小節間。12121→21212→121といった、いやらしい交互連打とそのほかの鍵盤による混合フレーズが登場。各小節の1拍目にSがあるため、特に1P側でのプレイが難しい。1に左手親指、2に左手人差し指、Sに左手小指を配置し、残りを右手でたたこう。12による交互連打の休符の位置を見極めないと簡単にBADハマリするので注意。なお、2P側では1と2の交互連打を左手に任せ、それ以外を右手で取ろう。ただし、4＋Sが登場したときのみ4を左手で取ること。

華蝶風雪

BPM：199 ／白虎

減ったゲージを回復!!

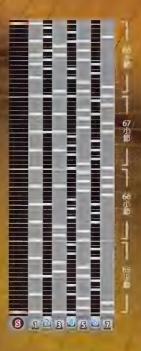
『DistorteD』の四天王曲としてお馴染みの「華蝶風雪」（Another）。前作の最難関コースである「CARDINAL GATE」にも組み込まれていたので、プレイしたことのある人も少なくないハズ。BPMは199とかなり高速な部類に入るが、譜面自体は8分間隔の簡単な同時押しなので、九段の楽曲の中ではもっとも簡単。「KAMAITACHI」（Another）で失ったグルーヴゲージをしっかりと回復しておきたい。

38～45小節間はそれまでと違い、16分間隔のオブジェが登場。38小節目は1～4を左手で、567の繰り返し階段を右手で担当すれば問題無い。39小節目は16分間隔での1356から3＋7＋S、そして6531～というパターン。1P側の場合はSを左手小指、1を左手中指、3を左手親指、残りを右手で、2Pでのプレイ時は135を左手、Sを含む残りを右手で処理しよう。

INAZUMA

BPM：148 ／ dj TAKA

乱打地帯を見切れ!!

「冥」（Another）を除けば、『HAPPY SKY』の楽曲中でも最高クラスの難度を誇る「INAZUMA」（Another）。BPMこそ標準的だが、全体を通してさまざまな同時押しと共に16分間隔の乱打譜面が降り注ぐ。高いレベルの譜面認識能力を要求される上、休憩箇所もほとんど無い。特定の箇所以外のスクラッチはあまり難しくないので、123を左手、567を右手で担当し、4のみ状況に応じた手で対応するオーソドックスなたたき方で攻略するべし。なお、乱打の中には交互連打パターンも含まれるため、BADハマリには要注意。

ポイントとなるのは、乱打に四つ同時押しが交じる61～68小節間。たたき方は基本通りで問題無いが、例えば65小節目にある1＋4646といった、[illegible]などの交互連打が絡んだパターンでは、4を左手、6を右手で担当して負荷分散を図ろう。

waxing and wanding

BPM：191 ／青龍

同時押しの対応力がカギ

「華蝶風雪」と同じく四天王曲の一つ、「waxing and wanding」。BPM191と高速な上、さまざまな二つ～四つ同時押しパターンが8分間隔で次々と登場する超高難度曲だ。指の体力と譜面認識能力の両方が無ければ、オブジェの流れを追うだけでも一苦労だろう。スクラッチは少ないので、常に基本通りの指配置を維持しておき、譜面の認識に全力を注ごう。

36～43小節間が問題の同時押し地帯。重要なのは、4への対応。37小節目であれば、1＋4＋6は4＋6を右手で、次の2＋4＋7は2＋4を左手で、というようにほかのオブジェとどう同時押しするか、という点を意識して処理するべし。なお、ラストの84～91小節間も難解な同時押し地帯となっているが、構成するオブジェが一つずつ変わっていく、という流れなので36～43小節間よりも認識はしやすい。

闘劇'07予選、中盤戦に突入
決勝への切符を手にするのは君だ！

今月予選が開催されるのはここだ！

SOUL CALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
[illegible]	北海道	5	MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	5月13日
[illegible]	群馬県	45	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	5月6日
	神奈川県	97	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	5月13日
東京エリア	東京都	99	トライアミューズメントタワー	03-5295-2345	桐生	5月26日
		113	ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	5月27日
中部エリア	三重県	192	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	5月5日
	長野県	156	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	5月20日
近畿エリア	大阪府	211	ハイテクランド セガ アピオン	06-6645-7692	市道	5月27日

THE KING OF FIGHTERS '98 シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
[illegible]	福島県	21	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	4月30日
	北海道	8	スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	5月13日
[illegible]	千葉県	82	チャリオット 五井店	0436-23-5533	平川	5月3日
	栃木県	37	つるまき	028-634-2839	北条	5月12日
	埼玉県	55	デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	5月20日
	千葉県	83	イスカンダル	0120-010-267	設楽	5月27日
東京エリア	東京都	130	ビートライブ	042-724-3678	山岸	5月5日
近畿エリア	京都府	201	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	5月13日
中国・四国エリア	山口県	258	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	5月19日

HYPER STREET FIGHTER Ⅱ タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
[illegible]	北海道	3	GAME41	011-751-9772	佐藤	4月30日
[illegible]	群馬県	42	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見	5月12日
	千葉県	77	メッセ102四街道	043-424-6070	榎	5月13日
		74	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	5月20日
東京エリア	東京都	118	池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	5月6日
		121	クラブ セガ 成増	03-5383-5712	矢島	5月27日
中部エリア	新潟県	139	アミューズメントスクエア チャンス白根店	025-362-6871	木下	5月19日
近畿エリア	大阪府	211	ハイテクランド セガ アピオン	06-6645-7692	市道	5月13日
	京都府	203	ニューマンモス	075-982-1973	岩井	5月27日
[illegible]	山口県	257	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	5月13日
[illegible]	大分県	284	プラボ 光吉店	097-567-0977	相澤・魚山	5月26日

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
[illegible]	福島県	21	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	5月26日
[illegible]	群馬県	42	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見	5月19日
東京エリア	東京都	120	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	5月6日
[illegible]	愛知県	173	ゲームBOXQ2	052-452-0920	伊藤	5月13日
近畿エリア	大阪府	208	キャンディウエスタン 三国店	06-6399-6404	下田	5月12日
[illegible]	福岡県	274	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	5月20日
	沖縄県	291	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	5月27日

Virtua Fighter 5 チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	大会担当者名	エリア	日程	エリア決勝開催店
[illegible]	宮城県	14	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月5日	
	山形県	17	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-2	5月12日	
	宮城県	11	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-2	5月19日	エリア決勝開催店
[illegible]	茨城県	22	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	5月4日	
		33	ジョイカム日立	0294-24-4539	千葉	B-2	5月5日	
		29	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-2	5月6日	
		30	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉	B-2	5月19日	エリア決勝開催店
	埼玉県	57	セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田	B-4	4月30日	
		58	セガ ワールド 入間	04-2965-1813	森谷	B-4	5月3日	
		55	デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	B-4	5月12日	エリア決勝開催店
	千葉県	79	千葉レジャーランド 成東店	0475-80-1777	上西	B-6	5月12日	
		80	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	池田	B-6	5月19日	
		65	ラッキー 千葉店	043-227-6447	日暮	B-6	5月20日	
		67	ゲームチャリオット 六方店	043-304-8880	高安	B-6	5月26日	エリア決勝開催店
	東京都	126	池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	4月30日	
		100	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-2	5月12日	
		107	ハイテクランド セガ 渋谷	03-3409-4737	渡邊	C-2	5月13日	エリア決勝開催店
[illegible]	山梨県	154	ゲームパニック甲府	055-231-0829	棚澤	D-2	4月30日	
		155	ゲームパニック石和	055-261-8295	岡田	D-2	5月4日	エリア決勝開催店
	石川県	147	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-3	5月6日	
		148	コスモパーク 白山店	076-276-6336	畠中	D-3	5月12日	
	富山県	144	アミューズメント アズプレス	076-423-2890	高橋	D-3	5月19日	
		142	ハローワールド	076-451-7881	広瀬	D-3	5月26日	エリア決勝開催店
	福井県	150	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井	D-4	5月27日	
近畿エリア	京都府	202	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-2	5月4日	
	大阪府	222	ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-2	5月5日	エリア決勝開催店
中国・四国エリア	香川県	263	戦	087-843-2788	伊藤	F-2	5月6日	
	岡山県	246	ゲームセンターハッカー	086-244-8338	三好	F-2	5月19日	
		244	アミパラ テクノランド	086-255-5612	山本	F-2	5月20日	
		247	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-2	5月27日	エリア決勝開催店
	広島県	256	アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-3	4月30日	
		254	アミパラ 広島店	082-297-7135	安達	F-3	5月5日	エリア決勝開催店
[illegible]	佐賀県	277	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	浅野	G-1	4月30日	
	福岡県	273	ザ・サードプラネット コマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	5月4日	
		269	天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	5月5日	エリア決勝開催店

鉄拳5 DARK RESURRECTION

3on3

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
関東エリア	埼玉県	46	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-2	5月3日	
		60	熊谷 ナムコランド	048-527-3675	大井	B-2	5月4日	
		49	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-2	5月5日	エリア決勝開催店
	千葉県	83	イスカンダル	0120-010-267	設楽	B-4	5月12日	
		81	ゲームチャリオット 辰巳店	0436-41-9211	前田	B-4	5月13日	
		67	ゲームチャリオット 六方店	043-304-8880	高安	B-4	5月19日	
		71	ゲームビンゴ	047-395-2065	吉田	B-4	5月20日	
		75	ラッキー バッティングドーム	047-458-8208	上川	B-4	5月26日	
		65	ラッキー 千葉店	043-227-6447	日暮	B-4	5月27日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	132	セントラルCLS 聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-2	5月6日	
		131	ACT 拝島店	042-553-9919	大槻	C-2	5月12日	
		129	アミューズメントスペース UFO 八王子店	042-627-8188	金井	C-2	5月13日	
		127	ゲームオスロー 立川第2店	042-528-1771	田島	C-2	5月19日	エリア決勝開催店
	愛知県	183	ゲームファンタジーランド アトランティス	0562-33-8355	山本	D-3	5月13日	
		177	アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻	D-3	5月19日	
	静岡県	166	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-3	5月20日	
	愛知県	175	キングジョイ	052-241-9515	武山	D-3	5月26日	
	静岡県	168	ミラクル静岡	054-284-0099	植田	D-3	5月27日	エリア決勝開催店
	三重県	193	セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-4	5月26日	
	岐阜県	159	ゲームプラザ 童里夢	058-272-2318	市川	D-4	5月27日	
近畿エリア	大阪府	226	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-2	5月3日	エリア決勝開催店
	兵庫県	227	リブロス元町	078-332-2464	諸冨	E-3	5月5日	
	大阪府	217	ゲームプラザ OKA3	072-671-5123	里見	E-3	5月6日	
	兵庫県	230	GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	5月12日	
	大阪府	223	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-3	5月13日	
	大阪府	218	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-3	5月19日	エリア決勝開催店
	福岡県	276	AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-1	5月26日	
	佐賀県	277	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	浅野	G-1	5月27日	
	鹿児島県	288	プレイランド フェニックス	099-253-4062	横村	G-2	5月3日	
	宮崎県	286	アーバンスクエア バイパス店	0985-51-3252	児玉	G-2	5月4日	
	大分県	284	プラボ 光吉店	097-567-0977	相澤・魚	G-2	5月6日	
	鹿児島県	287	チャレンジ	099-258-7865	坂口	G-2	5月12日	
	熊本県	281	フェスタ東バイパス	096-387-5539	寺崎	G-2	5月13日	
	熊本県	282	ワンダーシティ南熊本	096-375-1131	服部	G-2		

アルカナハート

1on1

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	北海道	6	パロ 札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	5月26日	
		5	MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	5月27日	エリア決勝開催店
関東エリア	栃木県	35	シーサイドリゾート アミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-2	4月30日	
		37	つるまき	028-634-2839	北条	B-2	5月3日	エリア決勝開催店
	埼玉県	59	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	勢島	B-4	5月6日	
		46	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-4	5月12日	
		55	デイトナ 志木店	048 - 487-5620	有賀	B-4	5月13日	エリア決勝開催店
	千葉県	82	チャリオット 五井店	0436-23-5533	平川	B-7	5月19日	
		84	ゲームチャリオット 姉崎店	0436-60-1508	林	B-7	5月20日	エリア決勝開催店
		75	ラッキー バッティングドーム	047-458-8208	上川	B-9	5月3日	
		78	セガ ワールド 成田	0476-23-2591	猪元	B-9	5月5日	エリア決勝開催店
	神奈川県	87	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-10	5月27日	
		91	ゲームシティ 相模原店	042-786-1617	大野	B-12	5月4日	
		95	イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-12	5月12日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	111	TRF@メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-2	5月3日	
		113	ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	C-2	5月6日	エリア決勝開催店
		120	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-3	5月13日	
		119	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-3	5月20日	エリア決勝開催店
		106	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-4	5月4日	
		124	BOO-BOSSBOSS 吉祥寺店	0422-23-3211	今	C-4	5月5日	
		127	ゲームオスロー 立川第2店	042-528-1771	田島	C-4	5月12日	エリア決勝開催店
		104	東京レジャーランド 小岩店	03-5668-8411	酒井	C-6	5月26日	
		100	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-6	5月27日	エリア決勝開催店
		112	プラボ 中野店	03-5380-5442	山口	C-8	5月13日	
		123	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-8	5月19日	エリア決勝開催店
	石川県	146	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口	D-2	4月30日	エリア決勝開催店
	岐阜県	158	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	5月12日	
	岐阜県	164	遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	D-4	5月13日	
		163	ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-4	5月18日	エリア決勝開催店
	愛知県	177	アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻	D-6	5月13日	
		178	コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-6	5月20日	エリア決勝開催店
		181	ADXマミー 半田店	0569-29-3388	阿知波	D-10	5月27日	
		172	アーケードゲームカレッジ II	052-503-1567	蜷川	D-12	5月3日	
		176	GAME SKY	052-201-6496	中島	D-12	5月4日	エリア決勝開催店
近畿エリア	京都府	198	ネオアミューズメントスペース a-cho	075-251-2323	水野	E-2	4月30日	エリア決勝開催店
	大阪府	213	チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本	E-4	5月4日	
		212	キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西	E-4	5月5日	
	兵庫県	231	プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-4	5月6日	エリア決勝開催店
	大阪府	209	ゲームプラザ ソフテム	06-6977-5566	谷村	E-5	5月4日	
		210	アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-5	5月5日	
		205	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	E-5	5月13日	エリア決勝開催店
		206	GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	E-7	5月26日	
		226	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-8	4月30日	
		225	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-8	5月3日	
	和歌山県	235	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-8	5月6日	エリア決勝開催店
	大阪府	217	ゲームプラザ OKA3	072-671-5123	里見	E-9	5月19日	
		218	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-9	5月26日	
		221	GAME DINO 枚方店	072-846-3303	由村	E-9	5月27日	エリア決勝開催店
中国・四国エリア	広島県	251	JOYサンモール	082-241-8564	品川	F-2	[illegible]	エリア決勝開催店
	山口県	257	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-3	5月19日	
		259	プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-3	5月20日	
		258	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	F-3	5月26日	エリア決勝開催店
	香川県	263	戦	087-843-2788	伊藤	F-4	5月12日	
	徳島県	261	エンゼルランド 佐古店	088-653-4758	沖成	F-4	5月13日	
	香川県	262	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-4	[illegible]	[illegible]
	熊本県	280	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-2		
	大分県	283	ゲームプラザ アンアン 大分店	097-553-3588	鉾立	G-3		

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2

2on2

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	秋田県	15	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	鳥潟	A-2	5月5日	
	宮城県	12	プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-2	5月6日	
		14	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月12日	
	岩手県	10	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月	A-2	5月13日	
関東エリア	茨城県	22	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-3	4月30日	
	埼玉県	56	ゲーム ニューコング	049－267-2266	有賀	B-3	5月3日	
		47	デイトナIII 蕨店	048－269－8119	有賀	B-3	5月4日	
		61	ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼	B-3	5月5日	
		54	ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋	B-3	5月6日	エリア決勝開催店
	千葉県	73	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-4	5月19日	
	埼玉県	50	ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-4	5月20日	
	千葉県	70	ゲームエース 南八幡	047-379-2861	村山	B-4	5月26日	
	埼玉県	52	Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-4	5月27日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	106	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4月30日	
		117	プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-1	5月4日	
		101	東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	小林	C-1	5月5日	エリア決勝開催店
	山梨県	154	ゲームパニック甲府	055-231-0829	栩澤	D-1	5月19日	
	新潟県	141	チャンス 新発田店	0254-21-0383	大見	D-1	5月20日	
	長野県	157	パロ 佐久店	0267-68-5248	小澤	D-1	5月26日	
	新潟県	135	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀬口・佐	D-1	5月27日	エリア決勝開催店
中部エリア	愛知県	178	コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	5月3日	
		177	アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻	D-5	5月4日	
		175	キングジョイ	052-241-9515	武山	D-5	5月5日	
		176	GAME SKY	052-201-6496	中島	D-5	5月6日	エリア決勝開催店
近畿エリア	大阪府	217	ゲームプラザ OKA3	072-671-5123	里見	E-3	5月4日	
		219	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-3	5月5日	
		205	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	E-3	5月6日	エリア決勝開催店
		215	アミューズメントパークエルロフト	0726-23-7161	久保・是澤	E-5	5月12日	
		216	GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-5	5月13日	
		223	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-5	5月19日	
		221	GAME DINO 枚方店	072-846-3303	由村	E-5	5月20日	エリア決勝開催店
	広島県	253	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-2	5月4日	
	山口県	260	カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-2	5月5日	
		259	プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-2	5月6日	
	広島県	256	アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-2	5月12日	
		251	JOYサンモール	082-241-8564	品川	F-2	[illegible]	エリア決勝開催店
	徳島県	261	エンゼルランド 佐古店	088-653-4758	沖成	F-3	5月26日	
	愛媛県	266	GAMEショコラ	090-4339-1593	谷本	F-3	5月27日	
	熊本県	280	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-3	5月12日	
	福岡県	275	遊道楽 一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-3	5月13日	
	鹿児島県	289	クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-3		
	沖縄県	292	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-4		

GUILTY GEAR XX Λ CORE

3on3

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	北海道	8	スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	5月4日	
		3	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5月5日	エリア決勝開催店
	宮城県	14	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月19日	
	秋田県	15	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	鳥潟	A-2	5月26日	
	山形県	16	J&B 山大前店	023-625-5533	青江	A-2	5月27日	
	福島県	21	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	5月6日	
		19	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川	A-3	5月12日	
		20	G3ポロス 原町店	0244-25-3522	富樫	A-3	5月13日	
		18	ドリームファクトリー 郡山駅前店	024-921-7010	斉藤	A-3	5月20日	エリア決勝開催店
関東エリア	茨城県	27	鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月30日	エリア決勝開催店
	群馬県	45	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-2	5月19日	
		43	プラボ 太田店	0276-22-7500	山口	B-2	5月20日	
		42	アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見	B-2	5月26日	
	栃木県	40	ファンタジーパーク	0287-37-5137	松本	B-2	5月27日	
	埼玉県	56	ゲーム ニューコング	049－267-2266	有賀	B-4	4月30日	
		55	デイトナ 志木店	048 - 487-5620	有賀	B-4	5月3日	
		54	ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋	B-4	5月4日	
		58	セガ ワールド 入間	04-2965-1813	森谷	B-4	5月5日	
		61	ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼	B-4	5月12日	エリア決勝開催店
	千葉県	73	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-5	5月13日	
		79	千葉レジャーランド 成東店	0475-80-1777	上西	B-5	5月19日	
		66	ラッキー 中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡	B-5	5月20日	
		84	ゲームチャリオット 姉崎店	0436-60-1508	林	B-5	5月26日	
		68	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-5	5月27日	
	神奈川県	95	イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-7	5月6日	
		93	アミューズメントパーク ジアス 上大岡店	045-847-4780	北崎	B-7	5月13日	
		96	パームトップス	046-223-7157	郡	B-7	5月19日	
		98	ゲームインファンファン 藤沢店	0466-25-3255	幸山	B-7	5月26日	
		90	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-7	5月27日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	129	アミューズメントスペース UFO 八王子店	042-627-8188	金井	C-1	5月6日	
		123	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-1	5月12日	
		132	セントラルCLS 聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-1	5月13日	
		133	セガ ワールド パルテノス	042-389-0551	松本	C-1	5月20日	
		105	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	C-1	5月26日	
		109	新宿スポーツランド 本館	03-3352-5489	大塚	C-1	5月27日	エリア決勝開催店
	東京都	117	プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-2	5月3日	
		126	池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	5月5日	エリア決勝開催店
	新潟県	134	ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村	D-1	5月3日	
		137	アミューズメントスクエア チャンス笹口店	025-240-3831	立川	D-1	5月4日	
		138	新潟ポピー	025-286-0763	宮川	D-1	5月5日	エリア決勝開催店
	愛知県	295	千音寺バッティング	052-431-2123	水野	D-4	5月6日	
	岐阜県	163	ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-4	5月11日	
	愛知県	171	ファンタジアン 蒲郡店	0533-69-8880	鹽谷	D-4	5月12日	
		184	サムソン 常滑店	0569-36-3066	吉田	D-4	5月13日	
	岐阜県	164	遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	D-4	5月19日	
		159	ゲームプラザ 童里夢	058-272-2318	市川	D-4	5月20日	
		158	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	5月26日	エリア決勝開催店
近畿エリア	大阪府	222	ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-2	5月12日	
		215	アミューズメントパークエルロフト	0726-23-7161	久保・是澤	E-2	5月13日	
		216	GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-2	5月19日	
		219	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-2	5月20日	
		217	ゲームプラザ OKA3	072-671-5123	里見	E-2	5月26日	
		213	チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本	E-2	5月27日	
		208	キャンディウエスタン 三国店	06-6399-6404	下田	E-3	4月30日	
	兵庫県	228	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-3	5月3日	
		230	GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	5月4日	
		229	三宮サンクス	078-271-0335	乙井	E-3	5月5日	エリア決勝開催店
	大阪府	225	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	4月30日	エリア決勝開催店
	香川県	264	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	5月6日	
		262	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-3	5月12日	
	岡山県	244	アミパラ テクノランド	086-255-5612	山本	F-3	5月13日	
	愛媛県	265	プレイドーム松山	089-971-5786	佐藤	F-3	5月19日	
	岡山県	247	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-3	5月20日	
	徳島県	261	エンゼルランド 佐古店	088-653-4758	沖成	F-3	[illegible]	エリア決勝開催店
	福岡県	273	ザ・サードプラネット コマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	5月26日	
		271	遊道楽 和白店	092-607-0990	後藤	G-1	5月27日	
	鹿児島県	287	チャレンジ	099-258-7865	坂口	G-2	5月4日	
	大分県	284	プラボ 光吉店	097-567-0977	相澤・魚山	G-2	5月5日	
	福岡県	274	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	G-2	5月6日	
		275	遊道楽 一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-2	5月12日	
		276	AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-2	5月13日	
	熊本県	280	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-2	5月19日	
	大分県	283	ゲームプラザ アンアン 大分店	097-553-3588	鉾立	G-2		

知ってこそ得ることのできる栄光をこの手に！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™

0083版 キャシー＆レイコ出現条件紹介！

4月26日を過ぎてから200回以上ゲームをプレイし、中佐以上の階級でカードを更新する。

「0083 [illegible] 今回は前バージョンより出現条件が厳しいので、[illegible]せひ君[illegible]」

新たなカードが登場し、日々激化する戦い。その流れに飲み込まれないよう、必要な知識を蓄えておくことは勝つための必須項目だぞ！

■機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■発売日：稼働中（2007年3月[illegible]日）
■使用基板：Chihiro

Text : age

ロートルと呼ばせない!? キャラクター育成のポイントを伝授！

前作から大きく変更されたキャラクターの育成方式。これを覚えてお気に入りのキャラを無駄なく育てよう！

育成の法則

[illegible]するキャラクターのLV。今バージョンではカード[illegible]にレベルが下がらなくなっただけでなく、さまざまな変更がある。

まず、キャラクターのレベルは最大10レベルであること。最初は1なので、9段階レベルアップすることになる。ただし、レベルがMAXになった以降もレベルアップは行なわれ、そのときは、能力値が増えるのではなく、どれかが成長したらほかの一番成長していた能力が下がるようになった。

次に、キャラクターの能力値。こちらは、レベルアップごとにどれか一つしか上がらなくなった。その代わり、MAXになるまで能力値が下がることは無い。上がる能力は、前作同様レベルアップ時に搭乗していたメカごとに定められている。代表的なものを右の表にピックアップしたので参考にしてほしい。

オススメの育成パターン

育成のパターンはキャラの役割に合わせて決めるのが理想。とくに、[illegible]の出やすい射撃と格闘をメインに伸ばしてやると良い。

[illegible]能力に特化しているタイプは、それをさらに伸ばしてコスト以上の働きができるようにしたい。平均[illegible]キャラであれば、射撃[illegible]していき、特化した能力を持つキャラを射撃、格闘の両面でサポートできるように育てるのもいいだろう。ただし、注意してほしいのが能力値の最大値は30であること。それ以上は上げることができない。

なお、上記のように、上昇する能力はレベルアップ時に乗っていたメカによって決まる。上げたい能力以外が上がらないように戦闘結果画面で経験値のバーはこまめにチェックしておきたい。レベルが上がりそうなときは一人用で調整するのも良いだろう。

オススメのキャラ

[illegible]オススメなのが、コスト100以下で何かしらの能力に特化しているキャラだろう。特に、基本値が21だと最大値まで伸ばせるので成長させたときの見返りが大きい。

射撃に特化するのであれば、連邦軍は【フランシス・バックマイヤー】、ジオン軍であれば[illegible]の【イアン・グレーデン】。格闘であれば、それぞれ、【ベルナルド・モンシア】、【ヴァルス・ドアン】（連邦軍でも使用可能）など。

また、前作と違い今回は高コストのパイロットも最大値が30なので[illegible]育成する価値がある。【アムロ・レイ】などであれば、射撃、格闘とも[illegible]20[illegible]。

大幅な強化は望めないものの、Lvをマックスまでもっていけば……

ここまで成長させることが可能。育てて損することは無いぞ！

もともと射撃の得意なキャラを、徹底的に射撃に特化させれば……

こんな能力値に！中〜遠距離で大きな力を発揮してくれることだろう。

特殊能力の使いやすさでラリー・ラドリーもアリ。

【ドズル・ザビ】も格闘に秀でたキャラクターだ。

各能力の上がるユニットをピックアップ！

各能力が上がるメカをピックアップ。LvUPの時だけ下記の機体に乗せるだけで、望みの能力を上げることが可能。

地球連邦軍	
射撃	ガンダム
	ジム改
格闘	ガンダム試作1号機
	ピクシー
回避	ガンダム試作1号機フルバーニアン
	パワード・ジム
[illegible]	アレックス
	Gファイター

ジオン公国軍	
射撃	ガーベラ・テトラ
	ザクII後期型
格闘	ガンダム試作2号機
	グフ
回避	ブルーディスティニー2号機
	ドラッツェ
[illegible]	エルメス
	アクトザク

GCB作戦書
レベルアップ法補足：今回は、1段階レベルアップまでにかかる経験値は、2〜MAXまで一定。レベルが上げやすくなったといえる。
育成法補足：やはり、育成といえば特殊能力「テスト・パイロット」と、カスタムカード【戦闘データ】。これらを使えばCPU戦でもレベルアップさせやすい。活用しよう。

0083でここが変わった！

システムの変更に対応しろ！

戦闘に関しても大幅な修正が加えられた今バージョン。それを理解しないと勝率は上がらないぞ。

ロックオンシステムに大きな変更が！

今回はロックオンの途中でボタンを押してしまっても、押している間停止するだけになった。これにより、攻撃[illegible]に失敗しにくくなっただけでなく、タイミングよく押せなくて[illegible]攻撃ができなくても、反撃が[illegible]上がり、[illegible]【[illegible]】が発動する可能性も[illegible]。こちらが先制に成功してしまって[illegible]となので注意したい。

[illegible]外から一方的に攻撃できる場面では落ち[illegible]

攻防の基本　３すくみにも変更あり！

攻撃重視　安定した能力を発揮

攻撃重視で相手に攻撃を[illegible]たときの効果は、今回特に[illegible]い。しかし、防御面に関して[illegible]られた。これまでは、[illegible]で攻撃を受けた場合、回避力、防御力、ともに三つの戦術の中で最低だったのが、ともに、中間になった。若干生き残る確率が上がったのだ。

[illegible]回強化された『ラスト・シューティング』は、攻撃重視で絶大な力を発揮する。

機動重視　シールドを壊してダメージを与えよ

[illegible]機動重視で[illegible]ることも可能になった。

格闘攻撃の威力は相変わらず。反撃を受けやすくなったがまだまだ頼りになる。

防御重視　攻撃を封じつつダメージを！

機動重視と同様、武器を破壊したときにわずかにダメージを与えるようになった。この点は、ビーム兵器を使用しての【破壊へのカウントダウン】で特に大きな効果があり、相手に当たりさえすれば効果を発揮してくれる。今回、防御重視で強力な武器がいくつか追加されたのもポイント。

今回は反撃を受けやすいため、防御重視で攻撃すると、反撃を[illegible]

さまざまな状況下で戦う

特殊作戦を生き延びろ！

さまざまな規定のもとで戦う特殊作戦。その性質を理解して厳しい戦いを勝ち抜いていこう!

特定の条件下で戦闘をする特殊作戦。これは、まず作戦指令室で投票[illegible]内容が決定する。決定された特殊作戦は3日間実施され、その[illegible]投票でさらに次の特殊作戦が[illegible]と繰り返されることになる。なお、特殊作戦は、それ専用のマップで[illegible]され、このマップは一人用では[illegible]できない。特殊作戦は、かなりクセのあるものも存在する。そのいくつかを[illegible]コツを解説しよう。

●R、UCカード3枚限定戦

[illegible]のカードを合計で3枚までしか使用できない。これは、キャラ、武器、[illegible]、すべてに適応される。また、これまで雑誌などに付属していたプロモーションカードはすべてUC扱いになるので注意。

●カスタムカード未装備戦

カスタムカードを未装備の状態で戦闘をすることになるのだが、ここでポイントになるのは、「母艦以外のメカに単独搭乗不可」と表記されたキャラはサブパイロットとして使用することが可能な点。強力な特殊能力を持った【ハロ】などをサブパイロットとして搭乗させよう。

「高性能ユニット推奨戦」ではこんな組み合わせも。好みのユニットを作ろう。

簡易マップ[illegible]と、敵の位置[illegible]かりにくい。

特殊作戦の一部を紹介

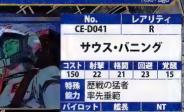
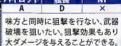
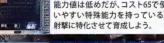
要注目！　特殊作戦リスト

高性能ユニット推奨戦	ポイント
全階級において運用可能コストが無制限になり、2ユニットのみ登録できる。	とにかく強力なユニットを作るのがポイント。カスタム【ビームバリア】などを最大限活用したい。
R、UCカード3枚限定戦	**ポイント**
レアカードとアンコモンカードを合わせて3枚まで登録可能。	プロモーションカードはアンコモン扱いなので注意。コモンカードは特に制限無く使用可能。
初期配置フリー戦	**ポイント**
マップ上の任意の場所から出撃可能。	自軍、敵軍エリア関わらず、どこでも好きな場所から出撃可能。各種降下パックは意味が無い。
カスタムカード未装備戦	**ポイント**
カスタムカードを装備してないユニットのみ出撃可能。	サブパイロットは使用可能。援護射撃やテンションを上げる効果のあるサブパイロットがオススメ。
簡易マップ使用不可	**ポイント**
画面上の簡易マップが使用不可になる。	簡易マップが使用できないので、【強行偵察機】などは意味が無い。使わないように。
隊長撃破戦	**ポイント**
隊長機を撃破すると無条件で勝利。	隊長機を【ゲリラ作戦】で隠すほか、とにかく盾を多く装備して、撃墜されないようにするといいだろう。
階級フリーマッチング戦	**ポイント**
階級に限らずランダムマッチングになる。全階級運用可能コストが800に。	【北宋の壺】などを使用しても運用可能コストは増えない。ただし、【キリング】などのコストが減少する効果は発揮される。

GCB作戦書 母艦の補給エリアに関して:母艦の補給エリアは、今回敵機がそのエリアに侵入すると消失し、補給中のユニットも補給が中断され攻撃が可能になったので、補給中を狙われにくくなった。逆に、補給中のユニットを狙う場合、射程が長いユニットで補給エリアの外から狙うのが効率よい。無理に格闘を仕掛けると危険。

CHARACTER 地球連邦軍キャラクターリスト

ジオン軍に比べると、能力的には目立たないキャラクターが多い。しかし、低いコストで一芸に秀でたキャラが多くそろっている。役割分担を考えて編成しよう。

Text : age

No.	レアリティ	キャラクター	コスト	射撃	格闘	回避	覚醒	特殊能力	パイロット	艦長	NT	解説
CE-D039	R	コウ・ウラキ	105	18	19	15	18	終わりなき追撃 新兵の意地	B	E	×	コストが低めで能力値もそこそこ。しかも、二つの特技を持つのは優秀。育成してエースにしよう。
CE-D040	UC	コウ・ウラキ	90	17	17	13	16	実戦の恐怖 錬成訓練	B	E	×	能力が低く、特殊能力「実戦の恐怖」も扱いにくい。しかし、「錬成訓練」の使い勝手は良好だ
CE-D041	R	サウス・バニング	150	22	21	23	15	歴戦の猛者 率先垂範	A	B	×	平均値の高い能力値と、使いやすい特殊能力で安定した強さを発揮。2機小隊で活躍してくれる。
CE-D042	UC	サウス・バニング	135	21	20	21	13	傑出した統率力	A	B	×	レア版には及ばないものの、各能力の高さは十分。テンションを上げやすいキャラと組ませよう。
CE-D043	UC	ベルナルド・モンシア	90	17	21	15	13	卓越した戦技(機動)	A	E	×	格闘に特化しているが、使いこなすにはプレイヤーの腕が必要。機動力のあるユニットに乗せたい。
CE-D044	UC	アルファ・A・ベイト	90	18	18	16	14	卓越した戦技(攻撃)	A	C	×	能力は可も無く不可も無くといったところ。特殊能力は盾の無いユニットに効果を発揮しやすい。
CE-D045	UC	チャップ・アデル	95	20	17	14	11	卓越した戦技(防御)	A	D	×	味方と同時に狙撃を行ない、武器破壊を狙いたい。狙撃効果もあり大ダメージを与えることができる。
CE-D046	C	チャック・キース	65	17	13	11	14	お調子者 錬成訓練	C	E	×	能力値は低めだが、コスト65で使いやすい特殊能力を持っている。射撃に特化させて育成しよう。
CE-D047	R	ニナ・パープルトン	65	8	7	8	11	MSシステムエンジニア	D	E	×	特殊能力がとにかく便利。予備戦力ゲージが無くなったあと、複数機復活するように調節したい。
CE-D048	C	ラバン・カークス	45	12	13	9	3	はやる血気	D	E	×	テンションこそ上げやすいが、能力値はイマイチ。最大コストに余裕ができたら素直に差し替えよう。
CE-D049	C	ディック・アレン	95	19	18	13	12	テスト・パイロット	B	D	×	育成で頼りになる「テスト・パイロット」。艦長として使ってもOKなのでお世話になることは多い。
CE-D050	C	エイパー・シナプス	95	5	5	4	5	不退転の決意	E	A	×	艦長として高い能力を持つ。コストが少し高いので、コストに余裕があるなら使っていこう。
CE-D051	C	ニック・オービル	40	11	10	7	6	ブラウ・エンジェル	D	E	×	お目当てのユニットのコストを底上げして特殊能力を発揮させたい。なお、ジオンでも使用可能。
CE-D052	C	グリーン・ワイアット	90	3	3	3	2	砂上の楼閣	E	B	×	特殊能力は悪くないが、敵機が見えなくなるリスクは厳しい。見渡しの良いマップで使っていこう。

連邦キャラクターカード解説

●【コウ・ウラキ(UC)】&【チャック・キース】

この二人の持つ特殊能力「錬成訓練」は、命中率の上昇率が非常に高いのがポイント。隊長機と一緒に攻撃する必要があるので、隊長機と同じ射程の武器を一つは持たせ、同時にロックオンするように調節すると効果的。育成して射撃を伸ばした状態であれば、当たりにくい【ハイパー・バズーカ】などの武器も非常に高い命中率を発揮してくれる。

接近戦では同時ロックが狙いにくいので、できる限り射程が長い武器を使って、一方的に攻撃できるようにしたほうがいいだろう。

●【サウス・バニング(UC)】

「傑出した統率力」は、自身のテンションではなく、「小隊メンバーのテンションがそれぞれMAXになったとき」に発動する。なので、本人のテンションは関係ないので注意。小隊員には、できる限りテンションを上げやすいキャラを入れると良い。【コウ・ウラキ(R)】、【チャック・キース】は相性も良くテンションも上げやすいのでオススメ。艦長を【アリス・ミラー】にしてテンションをさらに上げるようにするのも良いだろう。

●「卓越した戦技」について

「卓越した戦技」という特殊能力は、相手が母艦でも発動する。3人とも小隊に居るのであれば、それぞれ得意な攻撃でほぼ同時に攻撃すれば、母艦に対して絶大なダメージを与えられる可能性は高い。母艦を前進させてくる相手には狙ってみてもいいだろう。

CHARACTER
ジオン公国軍キャラクターリスト

一年戦争を生き抜いた生え抜きの猛者たちが揃ったジオン公国軍。特にトップエースの能力値は圧巻の一言！ ガトー、シーマのいずれかは部隊に入れておきたい。

No.	レアリティ
CZ-D039	R

アナベル・ガトー

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
165	21	22	22	16

特殊能力：ソロモンの悪夢／精鋭部隊

パイロット	艦長	NT
A	C	×

すべての能力において申し分の無いエースパイロット。能力を活かすためにも少数精鋭で出撃しよう。

No.	レアリティ
CZ-D040	UC

アナベル・ガトー

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
155	20	21	20	14

特殊能力：バルフィッシュ／歴戦の風格

パイロット	艦長	NT
A	D	×

敵軍ウエポンを一つ使用できる「バルフィッシュ」は重宝する。ユニット数で(R)と使い分けよう。

No.	レアリティ
CZ-D041	R

シーマ・ガラハウ

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
150	22	20	23	17

特殊能力：宇宙の蜉蝣／虎視眈々

パイロット	艦長	NT
A	A	×

敵機の数が自軍より少ないときに、ロックオンスピードアップの「宇宙の蜉蝣」の威力に注目！

No.	レアリティ
CZ-D042	UC

シーマ・ガラハウ

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
135	21	19	21	15

特殊能力：傑出した統率力

パイロット	艦長	NT
A	A	×

部下のテンションアップに大きく貢献する「傑出した統率力」は、部隊戦力の底上げをしてくれる。

No.	レアリティ
CZ-D043	R

エギーユ・デラーズ

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
120	8	8	15	11

特殊能力：不退転の決意／行け！ワシの屍を踏み越えて！

パイロット	艦長	NT
D	A	×

劣勢のときに母艦の命中率アップを促す「不退転の決意」は強力。艦長としては超一流の能力値だ。

No.	レアリティ
CZ-D044	UC

ケリィ・レズナー

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
110	18	20	16	10

特殊能力：くすぶる闘志

パイロット	艦長	NT
A	E	×

同コスト帯では右に並ぶものの無い格闘能力を有するパイロット。特殊能力の使いどころが鍵か？

No.	レアリティ
CZ-D045	UC

カリウス

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
85	19	16	16	10

特殊能力：志を託して／忠実な腹心

パイロット	艦長	NT
B	E	×

コスト80代でこの能力値は破格！ 隊長機のサポートをする「忠実な腹心」も実用性が高い！

No.	レアリティ
CZ-D046	C

デトローフ・コッセル

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
85	7	10	7	9

特殊能力：副官の務め

パイロット	艦長	NT
D	B	×

隊長機が撃墜されている間、味方のテンションを上げられる。隊長を激安機体に乗せておけば……。

No.	レアリティ
CZ-D047	UC

ノイエン・ビッター

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
90	18	17	17	6

特殊能力：奇襲作戦／勝利への執念

パイロット	艦長	NT
B	B	×

「勝利への執念」は劣勢時に活躍。「奇襲作戦」は、フォーメーションが無い場合、ビッター本人のみ発動する。

No.	レアリティ
CZ-D048	C

ボブ

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
85	16	15	11	7

特殊能力：卓越した戦技(攻撃)

パイロット	艦長	NT
C	E	×

戦技三人衆では最もコストが高い。射撃中心機体に乗せてやるとその威力を発揮するだろう。

No.	レアリティ
CZ-D049	C

ゲイリー

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
75	17	19	13	8

特殊能力：卓越した戦技(機動)

パイロット	艦長	NT
B	E	×

戦技三人衆での格闘戦担当。コストに対して能力値の費用対効果が高いので、十分選択肢に入る

No.	レアリティ
CZ-D050	C

アダムスキー

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
65	19	14	12	8

特殊能力：卓越した戦技(防御)

パイロット	艦長	NT
B	E	×

原作ではドム・トローペンに乗ってトリントン基地を襲撃。防御重視で長射程の武器を活かそう。

No.	レアリティ
CZ-D051	C

ラトーラ・チャプラ

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
50	2	2	2	10

特殊能力：破られた平穏（※母艦以外のメカに単独搭乗不可）

パイロット	艦長	NT
-	E	×

敵軍と戦力ゲージの差が無いほどテンションアップ速度が上がる"破られた平穏"は序盤に強い！

No.	レアリティ
CZ-D052	C

オサリバン

コスト	射撃	格闘	回避	覚醒
40	3	2	5	3

特殊能力：危険な密約（※母艦以外のメカに単独搭乗不可）

パイロット	艦長	NT
-	C	×

世渡り上手のルナリアン。互いの最高コスト機の修理・補給速度アップ。諸刃の剣にかけてみるか!?

ジオンキャラクターカード解説

●【アナベル・ガトー（UC）（R）】、【シーマ・ガラハウ（UC）（R）】

ジオン側キャラクターの中でもキーとなる二人。全体的な能力値は（R）（UC）ともにガトーの方が上だが、両者の使い分けは「デッキコンセプト」の方向性よって明確になる。高コスト機で少数精鋭での部隊編成をする場合には、「精鋭部隊」の能力を持つ【アナベル・ガトー】（R）の出番。相性のいい【ゲルググ（アナベル・ガトー専用機）】【ガンダム試作2号機】などの重量級コスト機体と組ませてやろう。

部隊数が多いときには、レアリティにかかわらず【シーマ・ガラハウ】の能力が効能を発揮する。もちろん、シーマは隊長機に搭乗だ！

●【ボブ】、【ゲイリー】、【アダムスキー】

この戦技三人衆は、それぞれ行動指針が明確に分かれているので、同じ部隊にまとめれば役割分担を明確に振り分けられる。コストもさほど高くはないので、階級が低いうちにはオススメだ。

ワラワラデッキの隊長にシーマを据えれば、部下たちも存分に力を振うことができる。

MECHANIC 地球連邦軍メカニックリスト

主役メカといえる各種ガンダムを筆頭に、使いやすいモビルスーツが揃っている。武器をよく考えて選択し、能力を最大限に発揮できるようなデッキを構成しよう。

Text : age

No.	レアリティ
ME-D009	C

Gブル（ビーム・ライフル装備仕様）

コスト	HP	機動	防御	出力
75	10	6	5	13

特殊機能：脱出機能

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
▽	可	×	○	◎	△	○	▽

ビーム・ライフルが追加された【Gブル】。防御重視で使用可能。それ以外はほぼ同性能だ。

No.	レアリティ
ME-D048	UC

ガンダム試作1号機

コスト	HP	機動	防御	出力
190	19	18	20	23

特殊機能：脱出機能

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	◎	○	○	△	△

地上しか出撃できないものの、かなりの移動速度を誇る。機動力を活かして一撃離脱を心掛けよう。

No.	レアリティ
ME-D049	R

ガンダム試作1号機フルバーニアン

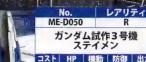
コスト	HP	機動	防御	出力
250	20	20	20	23

特殊機能：側方・後方移動時の速度減衰なし、脱出機能

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

宇宙専用のMSの中でも破格の機動力を誇る。専用の【ビーム・ライフル】と【シールド】をセットで使いたい。

No.	レアリティ
ME-D050	R

ガンダム試作3号機ステイメン

コスト	HP	機動	防御	出力
260	18	17	20	23

特殊機能：側方・後方移動時の速度減衰なし、エネルギーパック付属　ワイドレンジ・スコープ

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

三つの特殊能力と固定シールドと、至れり尽くせりの機体。武器は目的に合わせてチョイスしよう。

No.	レアリティ
ME-D051	C

ジム・キャノン（不死身の第4小隊専用機）

コスト	HP	機動	防御	出力
90	14	9	14	17

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	▽

ノーマルの【ジム・キャノン】に比べればわずかに能力は高いが、それほど頼りにはならない。

No.	レアリティ
ME-D052	UC

パワード・ジム

コスト	HP	機動	防御	出力
135	17	16	17	21

特殊機能：空中飛行

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	◎	○	○	△	△

高い機動力を誇り、使い勝手はよい。飛行可能なので地形の起伏が激しいマップで使おう。

No.	レアリティ
ME-D053	C

ジム改

コスト	HP	機動	防御	出力
100	16	13	14	17

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	◎	△	○	△	△

固定武装を持ち、コストも低め。地上で使いやすい機体。運用可能コストが低いときに使おう。

No.	レアリティ
ME-D054	UC

ジム改（不死身の第4小隊専用機）

コスト	HP	機動	防御	出力
115	17	14	16	17

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

テンションMAXで『指揮』が使えるようになる機体。火力をいかに補うかがポイントになる。

No.	レアリティ
ME-D055	UC

ジム・カスタム

コスト	HP	機動	防御	出力
130	17	15	16	21

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	△

平均して高めの能力は【ガンダム】の廉価版といったところか。安定した力を発揮する。

No.	レアリティ
ME-D056	UC

ジム・キャノンII

コスト	HP	機動	防御	出力
120	18	12	17	21

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	▽

キャノン砲を持つMSの中でも比較的機動力が高い。射程長いMSが欲しいときにオススメの1機だ。

No.	レアリティ
ME-D057	C

ザクII後期型（地球連邦軍仕様）

コスト	HP	機動	防御	出力
80	12	12	12	9

特殊機能：『ビーム兵器』装着不可

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	▽

もともとジオンのMSなだけあり、【MMP-78マシンガン】など、一部のジオン軍の武器が使用できる。

No.	レアリティ
ME-D058	C

コア・ファイターII

コスト	HP	機動	防御	出力
35	5	21	1	13

特殊機能：飛行メカ

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	○	×	×	×	×	×

通常の【コア・ファイター】と違い武器がビーム砲なので使いやすさは向上している。

No.	レアリティ
ME-D059	C

コア・ファイターIIフルバーニアン

コスト	HP	機動	防御	出力
55	5	21	1	13

特殊機能：飛行メカ、側方・後方移動時の速度減衰なし

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

【ガンダム試作1号機】同様、側面・後方移動時の速度減衰が無い。しかし、コスト55は少々高めだ。

No.	レアリティ
ME-D061	R

ソーラ・システムII

コスト	HP	機動	防御	出力
380	30	1	1	30

特殊機能：3すくみ効果無効、脱出機能　要塞・月面系ステージへの出撃不可

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	ー	×	×	×	×	×	×

コストが高く使い勝手は悪いが、破壊力は抜群。発射までの時間をいかにして稼ぐかが鍵だ。

連邦メカニックカード解説

●【ガンダム試作1号機】

【ガンダム試作1号機フルバーニアン】や、【ガンダム試作3号機ステイメン】の陰に隠れてあまり注目されないが、地上適正◎で機動力17を誇るのは地球連邦軍のメカの中でも、この【ガンダム試作1号機】のみ。ジオンでこれに匹敵する機動力を持つのは【ドム】ぐらいのもの。さらに【オプション・ブースター】などで機動力を上げてやれば、ジオンのMSに機動力で負けることはほとんど無い。

専用の【ビーム・ライフル】と【シールド】を持てば総弾数も増え、単機で戦うことも十分に可能になる。コストに余裕があったらぜひ使ってみよう。

●【パワード・ジム】

攻撃実行ボタンを押し続けることで飛行が可能。飛行中は遮蔽物越しに攻撃が可能になるのが特徴で、【ハイパー・バズーカ】や、【ロングレンジ・ビーム・ライフル】など、レンジの長い兵器と併用することで遠距離から一方的に攻撃することも可能だ。飛行をした後は、すぐに飛ぶことはできないが、一定時間経過すると再び飛行可能になる。

●【ジム改（不死身の第4小隊専用機）】

味方のテンションを上げる『指揮』を持つメカ。その能力を考えると、【サウス・バニング】と非常に相性が良い。ただし、攻撃重視時の攻撃力にとぼしいのあ難点。強固な盾と、威力の高いビーム兵器などで装備を固め、支援を中心に戦闘に参加させよう。なお、指揮の範囲はキャラの階級により変化し、将官だとかなりの広さ。

※メカニックリストの見方：宇＝宇宙、コ＝コロニー、空＝空中、地＝地上、砂＝砂漠、森＝森林、冷＝冷地、水＝水中に対応。

MECHANIC ジオン公国軍メカニックリスト

登場するメカニックのほとんどが、一年戦争時の機体を改修したものであるが、出力が上昇を遂げているゲルググシリーズ、一部のアナハイム製機体がひと際輝いているぞ!

Text：田渕健高

MZ-D002 陸戦型ザクII(ククルス・ドアン専用機)

No.	レアリティ
MZ-D002	C

コスト	HP	機動	防御	出力
90	12	12	12	9

特殊機能：『ビーム兵器』装着不可

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	◎	△	○	△	△

特殊攻撃の「投石」はビジュアルインパクトは十分だが、残弾数は少ないので過信しないように。

MZ-D037 ゲルググJ(シン・マツナガ専用機)

No.	レアリティ
MZ-D037	UC

コスト	HP	機動	防御	出力
230	19	15	21	21

特殊機能：ロングレンジスコープ 高速移動

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

シン・マツナガ専用にチューンされた機体。【ワイドレンジスコープ】を装備させれば隙ナシ!

MZ-D038 ザクI(コロニー制圧戦仕様)

No.	レアリティ
MZ-D038	C

コスト	HP	機動	防御	出力
55	10	7	5	9

特殊機能：「GGガス弾」・「破壊へのカウントダウン」の効果無効 『ビーム兵器』装着不可

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	▽	△	▽	▽

スリップダメージを無効化する特殊仕様を施された機体。しかし、大気圏では余裕で燃えるので注意。

MZ-D050 ザクII後期型(ノイエン・ビッター専用機)

No.	レアリティ
MZ-D050	C

コスト	HP	機動	防御	出力
120	14	13	14	9

特殊機能：空中飛行 予備弾倉、『ビーム兵器』装着不可

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	▽

攻撃実行ボタンを押し続けると、最大で10カウント近く飛行することが可能という特殊能力を持つ。

MZ-D051 リック・ドムII(プロペラント・タンク仕様)

No.	レアリティ
MZ-D051	UC

コスト	HP	機動	防御	出力
130	17	17	17	17

特殊機能：高速移動

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	×	×	×	×	×

ファーストアタック時か、一定時間経過まで高速移動可能。バランスが取れた性能で、宇宙戦の急先鋒となる。

MZ-D052 ドム・トローペン

No.	レアリティ
MZ-D052	C

コスト	HP	機動	防御	出力
130	20	20	20	17

特殊機能：砂漠戦用MS

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	○	◎	○	▽	▽

砂漠の敵に対して攻撃力アップの能力を持つ。【トロピカルテストタイプドム】の上位機種的存在。

MZ-D053 ゲルググ(アナベル・ガトー専用機)

No.	レアリティ
MZ-D053	UC

コスト	HP	機動	防御	出力
240	19	15	20	21

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	△

初期に【シールド(ゲルググ)】を一枚装備している。空いた両手に何を持たせるかが勝負!

MZ-D054 ゲルググM

No.	レアリティ
MZ-D054	C

コスト	HP	機動	防御	出力
170	17	16	18	21

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	△

ゲルググタイプの最終量産機。高い出力は、ビーム兵器の能力を余すことなく引き出せるはずだ。

MZ-D055 ゲルググM(シーマ・ガラハウ専用プロペラント・タンク仕様機)

No.	レアリティ
MZ-D055	R

コスト	HP	機動	防御	出力
190	18	17	20	21

特殊機能：高速移動

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	△

【ゲルググM】を改修したエース機。専用シールドが存在するので、できればそちらを使いたい。

MZ-D056 ガンダム試作2号機

No.	レアリティ
MZ-D056	R

コスト	HP	機動	防御	出力
480	22	15	21	23

特殊機能：側方・後方移動時の速度減衰なし

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	可	×	○	△	△	△	▽

圧倒的高コストを誇るが、核バズーカ内蔵シールドの威力を鑑みれば納得。ウエポンは右手のみ。

MZ-D057 ガーベラ・テトラ

No.	レアリティ
MZ-D057	R

コスト	HP	機動	防御	出力
240	20	19	20	23

特殊機能：側方・後方移動時の速度減衰なし

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	可	×	○	△	△	△	△

回頭せずとも全方向に速度減退ナシで移動できる高機動機体。各種内蔵兵器の威力も破格!

MZ-D058 ザメル

No.	レアリティ
MZ-D058	UC

コスト	HP	機動	防御	出力
160	22	15	9	17

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
×	可	×	○	○	△	△	×

長距離射程を誇る射撃機体。接近されたらマッハで走馬灯なので、味方機のフォローが必要だ。

MZ-D059 ドラッツェ

No.	レアリティ
MZ-D059	C

コスト	HP	機動	防御	出力
110	6	22	6	13

特殊機能：高速移動

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
○	ー	×	×	×	×	×	×

ザクとガトルのフュージョン機。高い機動力を誇るが、HPと装甲の貧弱さは半端ないので注意。

MZ-D060 ヴァル・ヴァロ

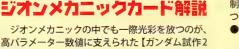
No.	レアリティ
MZ-D060	UC

コスト	HP	機動	防御	出力
250	24	21	1	21

特殊機能：-

宇	コ	空	地	砂	森	冷	水
◎	ー	×	×	×	×	×	×

格闘戦もこなせる高機動MA。マップ上に敷設できるプラズマリーダーの特殊性を活かして戦おう。

ジオンメカニックカード解説

ジオンメカニックの中でも一際光彩を放つのが、高パラメーター数値に支えられた【ガンダム試作2号機】と【ガーベラ・テトラ】。マップ上の移動に際しての方向ペナルティが無いので、汎用MSとして場所を選ばずに活躍してくれるはずだ。

新カードの中には既存のメカニックに無い特殊能力も散見されるが、その中でも【ザクII後期型(ノイエン・ビッター専用機)】は異質中の異質。時間制限があるものの、飛行ユニットと同じ判定を持つことが可能になる。

●【ヴァル・ヴァロ】

プラズマリーダーは、一度マップに敷設した後、攻撃重視時に攻撃重視ボタンを再度押さない限り、敷設範囲を固定し続けることが可能。これを活かせば、相手射程を遥かに超えた長長距離からロックオンを仕掛けることも可能。戦艦の周囲や、一時撤退した敵機の復活場所を見越して、プラズマリーダーを張っておくのも面白い使い方だろう。

戦闘マップの端からでも発動するプラズマリーダー。混戦地帯にドサクサに紛れて敷設しておくのも有効。

※メカニックリストの見方:宇=宇宙、コ=コロニー、空=空中、地=地上、砂=砂漠、森=森林、冷=冷地、水=水中に対応。

WEAPON 地球連邦軍ウエポンリスト

メカニックカード同様、扱いやすい武器が揃っている。だが、【ロングライフル（R）】のようなクセはあるが、使いこなせれば強力なビーム兵器もある。

Text : age

No.	レアリティ
WE-D024	R

ビーム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
80	18	16	16	1

特殊能力：シールドをダメージ貫通、エネルギーパック対応 ビーム・ジュッテ
属性：ビーム兵器

【ガンダム試作1号機】用の武器。エネルギーパックと併用すると非常に弾数が多くなる。

No.	レアリティ
WE-D025	R

ロングライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
60	27	18	28	1

特殊能力：両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通　チャージ時間に比例して攻撃力上昇
属性：ビーム兵器

チャージ式のビーム兵器。チャージ時間に応じて威力がアップする。補給に要する時間が長い。

No.	レアリティ
WE-D026	UC

シールド

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	0	0	1	15

特殊能力：耐ビーム・コーティング、エネルギーパック付属
属性：防御兵器

エネルギーパックの付いたシールド。ただし、耐久値が低いので防御兵器としての過信は禁物。

No.	レアリティ
WE-D027	C

フォールディング・バズーカ

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
40	17	12	1	1

特殊能力：-
属性：実弾兵器

【ロケットランチャー】と同じ射程を持ち、【ハイパー・バズーカ】より横幅が広いのが特徴。

No.	レアリティ
WE-D028	UC

ハイパー・バズーカ

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	21	12	1	1

特殊能力：-
属性：実弾兵器

絶大な攻撃力を誇る実弾兵器。できるだけ命中率を上げて、攻撃力を最大限活かしたい。

No.	レアリティ
WE-D029	UC

ロングライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	16	18	1	1

特殊能力：両手持ち専用兵器
属性：実弾兵器

【マシンガン】系と同じ射程を持つ。防御重視時に射程が大幅に延びるのを活用したい。

No.	レアリティ
WE-D030	C

ジム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
35	11	18	1	1

特殊能力：-
属性：実弾兵器

【マシンガン】に近い性質ながら、射程がビーム・ライフルなどと同じなのは便利。防御重視で使おう。

No.	レアリティ
WE-D031	C

ビーム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
45	16	17	12	1

特殊能力：シールドをダメージ貫通
属性：ビーム兵器

【ビーム・ガン】と同じ射程を持つ。攻撃力は高めで、消費出力が低いのが利点。

No.	レアリティ
WE-D032	C

ミラー

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	15	30	30	1

特殊能力：「ソーラ・システムII」に増設可能　遮蔽物越しに攻撃可能、シールドをダメージ貫通
属性：レーザー兵器

【ソーラ・システムII】にのみ使用可能な武器。最大3枚使用可能で、攻撃力を上げることができる。

WEAPON ジオン公国軍ウエポンリスト

実弾兵器、ビーム兵器をバランスよく取りそろえたジオンの新ウエポン。ヒット時に相手を強制回頭させる【スパイク・シールド】など、ユニークなものも！

No.	レアリティ
WZ-D024	C

MMP-80マシンガン（後期型）

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
30	12	18	1	1

特殊能力：-
属性：実弾兵器

【後期型ザクII】シリーズと相性の良いマシンガン。クセが無く扱いやすい連射型実弾兵器だ。

No.	レアリティ
WZ-D025	UC

ラケーテン・バズ

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	21	12	1	1

特殊能力：-
属性：実弾兵器

【ドム・トローペン】の代名詞ともいえるバズーカ。ダメージは向上しているが、命中率がやや低下。

No.	レアリティ
WZ-D026	C

強化型ビーム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
65	20	16	20	1

特殊能力：両手持ち専用兵器　シールドをダメージ貫通
属性：ビーム兵器

長距離射程を誇る両手持ちビーム兵器。後方支援機体に持たせると効能を発揮してくれる。

No.	レアリティ
WZ-D027	C

スパイク・シールド

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
25	5	16	1	4

特殊能力：［機動重視］格闘　ハード・タックル
属性：防御兵器、格闘兵器

機動重視時に攻撃がヒットすると、相手を強制的に回頭させてしまう。耐久力は低い。

ウエポンカード解説

●【ロング・ライフル（R）】

攻撃力は高いが、弾が1発しか無く扱いの難しい【ロング・ライフル】。しかし、補給のシステムを理解して活用するとぐっと使いやすくなる。弾数が0になったときに、最大まで補給が完了するのに必要な時間は、【予備弾装】などで最大弾数を増やしていても武器ごとに決められた一定の時間がかかるのだ。そのため、【外部ジェネレーター】で弾数を2発に増やすと（出力21以上のメカに付けると弾が2発になる）、1発分をチャージする時間が普通の半分（約5秒）になる。こうなると、こまめに補給しながら攻撃することで矢継ぎ早にロングライフルが撃てるのだ。

●【スパイク・シールド】

リニューアルされた【スパイク・シールド】は、強制回頭の特殊能力を持つ。格闘攻撃ヒット後に相手があらぬ方向を向くので、倒せなかったときに反撃を受けにくくなるのが大きな特徴。格闘攻撃のリスクを若干軽減できるのだ。

●【シールド（GP02用）】

コストが高いため扱いにくいシールドだが、最大の特徴は、ガンダムクロニクルのカード、【ガンダム試作2号機（シールド未装）】に装備することで、核バズーカが使えることにある。なお、このシールドは壊れてしまうと核バズーカが使えない。下手に防御を使って、盾を壊されないよう気を付けたい。これは、最初からシールドを持つ【ガンダム試作2号機（R）】も同様。

No.	レアリティ
WZ-D028	R

ビーム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
70	17	17	16	1

特殊能力：両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通 エネルギーパック対応
属性：ビーム兵器

高い攻撃力と命中率を誇るが、両手持ちでしか装備不可。【エネルギー・パック】で延命できる。

No.	レアリティ
WZ-D029	UC

シールド

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
45	0	0	1	15

特殊能力：耐ビーム・コーティング
属性：防御兵器

【ゲルググM（シーマ・ガラハウ専用機）】と好相性。従来のゲル盾と同じくビームコート付き。

No.	レアリティ
WZ-D030	UC

シールド

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
50	0	0	1	27

特殊能力：[攻撃重視]アトミック・バズーカ 耐熱耐衝撃装甲
属性：防御兵器

GP-02使用時のみ核バズーカを使うことが可能。そのほかのユニットが使用すると普通の硬い盾に。

No.	レアリティ
WZ-D031	R

ビーム・マシンガン

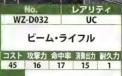
コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
65	15	18	23	1

特殊能力：シールドをダメージ貫通 エネルギーパック対応
属性：ビーム兵器

攻撃力、命中率ともに破格の数値だが高い出力を要求されるため、エース機以外の使用は厳しい。

No.	レアリティ
WZ-D032	UC

ビーム・ライフル

コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力
45	16	17	15	1

特殊能力：シールドをダメージ貫通 エネルギーパック対応
属性：ビーム兵器

【アクト・ザク】用に調整されたビーム兵器。【エネルギー・パック】で再チャージ可能。

CUSTOM カスタムカードリスト

今回追加されたカードで注目なのが、「一定時間停止して効果を発揮するもの」と、「予備戦力ゲージを消耗するもの」の２種類。うまく使えば、強力な効果を発揮する。

Text...aee

No.	レアリティ
CU-D003	UC

ビーム・コート

コスト	対象
70	自軍ユニット

発動タイミング：ダメージを受けた時

解説：ビーム兵器のダメージを大幅に軽減することができる。【ビーム・バリア】と違い完全に無効化はできないが、その分コストは低め。

No.	レアリティ
CU-D009	C

デコイ・ビーコン

コスト	対象
10	敵軍レーダー

発動タイミング：戦闘エリア移動時

解説：簡易マップ上で点滅するダミーを設置できる。ただし、戦闘画面には表示されない。敵をかく乱するのに使いたい。

No.	レアリティ
CU-D012	UC

輸送部隊

コスト	対象
50	自軍ユニット

発動タイミング：戦闘エリア移動時

解説：装備すると母艦と同じような補給エリアを展開することができる。ただし、HPは回復せず、ウエポンの弾数のみ回復する。

No.	レアリティ
CU-D013	C

工作部隊

コスト	対象
25	自軍ユニット

発動タイミング：戦闘エリア移動時

解説：移動や攻撃を阻害するバリケードを作成できる。武器を持つと使えないので、はじめから武器を持てないMSに装備すると良い。

No.	レアリティ
CU-D016	UC

策謀の宙域

コスト	対象
25	自軍ユニット

発動タイミング：自軍ユニット攻撃後

解説：敵と味方を同時にロックオンして攻撃すると、ロックオン速度が早くなるのだが、予備戦力ゲージを消耗する。短期決戦向けだ。

No.	レアリティ
CU-D017	C

簡易メンテナンス

コスト	対象
20	自軍ユニット

発動タイミング：再出撃時

解説：装備すると再出撃にかかる時間が短くなる。その短縮される時間はかなり大きく、約5秒ほどになるため、すぐに再出撃可能だ。

No.	レアリティ
CU-D018	C

くすぶる闘志

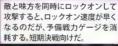
コスト	対象
30	自軍ユニット

発動タイミング：戦闘エリア移動時

解説：自機の戦術を変えず、機体の動きを止めていると徐々に攻撃力が上がる。ただし、攻撃を防御するだけでも効果が切れるので注意。

No.	レアリティ
CU-D019	C

フルスロットル

コスト	対象
30	自軍ユニット

発動タイミング：戦闘エリア移動時

解説：機動重視の状態で停止しているとその時間に比例して高速移動が可能。補給中に機動重視にしておけば、補給後高速で戦線復帰可能だ。

No.	レアリティ
CU-D035	C

強行軍

コスト	対象
50	自軍ユニット

発動タイミング：予備戦力ゲージ残存時

解説：攻撃力が上がる代わりに予備戦力ゲージが戦闘のたびに減少する。攻撃力の高いメカにつけ、一撃で大ダメージを与えるようにしたい。

カスタムカード解説　その1

●【ビーム・コート】

【ビーム・バリア】と違い、ビーム兵器の攻撃を完全に無効化できないものの、そのダメージ軽減率は非常に高い。【アプサラスⅡ】のビームの直撃を受けても半分程度の威力に抑えることが可能。強力なビーム兵器を持つ連邦軍と闘うときは、非常に頼りになる。そのために、ジオン軍のユニットには、付けておいても損はしないはず。今作は、ジオン軍にも【ビーム・マシンガン】という強力なビーム兵器が追加され、戦闘シミューレーターでビーム兵器を持つユニットと対戦する機会も多くなるのでなおさらだ。

●【輸送部隊】

弾薬のみ補給可能な補給エリアを展開する便利なカスタムカード。移動速度は落ちてしまうものの、補給エリアの範囲は非常に広く、母艦の倍以上の大きさ。前線で補給をしやすくなり、HPをあまり回復したくないEXAM搭載メカなどを使うときに便利。ただ、乱戦状態の味方に近付き過ぎて戦闘の邪魔にならないように注意したい。

輸送部隊での補給エリアはなんとこの大きさ。補給のため母艦まで戻らなくて良いのは大きなポイント。うまく操作して最大限いかしたい。

No.	レアリティ
CU-D036	C
ダブルロックオン	
コスト	対象
15	自軍ユニット
発動タイミング	
戦闘エリア移動時	
解説	
ロックオンしている時間が長いほど命中率は上がるが、相手も攻撃してくるので使い方が難しい。母艦を狙うときに使うと有効。	

No.	レアリティ
CU-D037	C
定置迎撃	
コスト	対象
40	自軍ユニット
発動タイミング	
戦闘エリア移動時	
解説	
停止しているとロックオン速度が上がるのだが、動かすと効果が消えてしまう。キャノン砲を持つメカと一緒に使うといいだろう。	

No.	レアリティ
CU-D038	C
対抗心	
コスト	対象
30	自軍ユニット
発動タイミング	
敵軍メカとの戦闘時	
解説	
リニューアルされた対抗心。発動条件が「HPの割合が相手より低い場合」に変更された。攻撃を受ける機会の多い前衛役に付けよう。	

No.	レアリティ
CU-D039	C
後方支援型オートパイロット	
コスト	対象
20	自軍ユニット
発動タイミング	
カード登録時	
解説	
後方からの射撃をメインに自動で行動してくれるオートパイロット。当然、ガンタンクなど、射程の長いメカに搭載すると有効。	

No.	レアリティ
CU-D040	C
強襲型オートパイロット	
コスト	対象
20	自軍ユニット
発動タイミング	
カード登録時	
解説	
こちらは積極的に敵機に接近するタイプのオートパイロット。格闘能力の高いMSに、格闘できる盾を持たせて使うと良いだろう。	

No.	レアリティ
CU-D045	R
つば迫り合い	
コスト	対象
20	自軍ユニット
発動タイミング	
敵軍メカとの戦闘時	
解説	
マップ画面で格闘攻撃をくらう直前に攻撃実行ボタンを押すと発動する。コストは低いが射撃には無力なので注意が必要。	

No.	レアリティ
CU-D046	UC
衝撃波	
コスト	対象
20	自軍ユニット
発動タイミング	
敵軍メカとの戦闘時	
解説	
攻撃重視や防御重視で3すくみに勝ったときに相手を吹き飛ばす。その距離はダッシュ一回分程度。相手の追撃を避けやすくなる。	

No.	レアリティ
CU-D047	R
アイナの懐中時計	
コスト	対象
30	自軍ユニット
発動タイミング	
HPがゼロ以下の時	
解説	
HPが0になったときに戦闘中一度だけ瀕死で生き残る。ただし、2機以上に連続で攻撃されると撃墜されてしまう。	

カスタムカード解説　その２

●【アイナの懐中時計】

このカードは、HPが少なくなると能力の発動する各種EXAMや、【クリスチーナ・マッケンジー】(以下クリス)や【マレット・サンギーヌ】などのキャラと相性が良い。たとえば、バニングとクリスで小隊を組んだ時に【アイナの懐中時計】が効果を発揮すると、高速でテンションMAXを繰り返し攻撃力が上がり続ける。といった使い方も可能だ。

0083で変更になったカードを解説!!

●アリス・ミラー、ゼナ&ミネバ／近くにいる味方ユニットのテンションがアップ。

●シャルロッテ・ヘーブナー、対抗心（R2アムロ・レイ）／発動条件がHPに変更。

●ラスト・シューティング、バーナード・ワイズマン（相打ち覚悟）／敵ユニットが自分の攻撃エリアに入っているときに、それらの攻撃でHPが0になると能力が発動。

●マット・ヒーリィ（防御陣形）／フォーメーション参加ユニットの防御力が常時アップ。

●ガイア、オルテガ、マッシュ（ジェットストリームアタック）／命中率アップを追加。

●ガブリエル、ラミレス、ガルシア／自分が撃墜されたとき、自分より階級が低い味方のテンションがMAXになる。

●Gアーマー／マップ画面で攻撃実行ボタンを押しっぱなしにすると、Gアーマーの強制分離でき、【ガンダム（背部シールド装備仕様）】に移行可能。

●ボール改、ザクタンク／マップ画面で防御重視を選んだ状態で、もう一度防御重視ボタンを押すと、停止中・移動中に関わらずバリケードの作成を開始する。また、バリケードの幅が以前より大きくなった。

●ザク・マインレイヤー、シールド（ギャン用）／マップ画面で防御重視を選んだ状態で、もう一度防御重視ボタンを押すと機雷を放出。シールドは、機雷を前方に放出する。機雷は自軍ユニットにダメージ無し。

●ザクキャノン（ラビットタイプ、イアン・グレーデン専用機も含む）／マップ画面で防御重視を選んだ状態で、もう一度防御重視ボタンを押すと、スモークを散布。

●アプサラスII／大気圏突入機能を追加。

●ザクIIS型／一度テンションMAXになれば、その状態が終わっても、指揮を使用するまで指揮の攻撃エリアを展開可能になった。

●ザクタンク、Gブルなどの戦車や車両ユニット／機動重視ボタンによるダッシュ移動が可能になった。Gブルは段差移動と水中移動が可能になった。

●ビーム・ライフル（アクトザク用）／エネルギーパックに対応。

●伏兵／最低コストのユニットが2機以上居た場合、発動はしない。

●ゲリラ作戦／追加効果として、自軍エリアの任意の場所から出撃可能になった。また、移動速度の低下率も小さくなった。

●アロー・フォーメーション／フォーメーション参加ユニットの攻撃エリアが三角（扇形）に向けられる。

●アイ・フォーメーション／フォーメーション参加ユニットの攻撃エリアが内側に向けられる。

●トレイル・フォーメーション／接続したユニットが、一つ前のユニットに向かい動くようになった。

●撤退戦／効果が発動したとき、生き残っている味方のテンションがアップする。

●貫通弾／脱出機能を持つメカを攻撃し、脱出後のメカに追加ダメージを与える。

クロニクルを入手したか!?

バンダイより発売されている「ガンダムクロニクル」シリーズ。その第1弾が登場した。

今回も、今までのシリーズと同様、『機動戦士ガンダム0083 カードビルダー』で使用可能なカードが1パックに1枚同封されており、ガンダムファンならずとも入手しておきたいアイテムといえそうだ。1パック（カード5枚入り）で、価格は210円（税込）となっている。全138種類のカードが用意されており、カードビルダーで使用可能なカードは全20枚。

代表的なカードとしては、レアカードの【ガンダム試作3号機ステイメン（シールド未装備仕様）】や、【ゲルググM（シーマ・ガラハウ専用機）】などがある。また、【試作型リック・ドム（エギーユ・デラーズ専用機）】のようなファン垂涎の専用機や、【ゲルググM（地球連邦軍仕様）】といった一風変わったカードも存在する。さらに、今回のバージョンアップで排出停止となったいくつかのカードがこちらで復活しているのも特徴。『0083』からカードビルダーを始めた人も、これを購入すれば入手可能だ！ ちなみに、秘書のレイコやキャシーも初のカード化！ しかし、残念ながらカードビルダーでは使用できない。

ガンダム試作2号機（シールド未装備仕様）

こちらもシールド未装備版。シールドを装備することで、核攻撃ができるようになるのだ。

【ガンダム試作3号機ステイメン】のシールド未装備版。その分コストが低くなっている。

ガンダム試作3号機ステイメン（シールド未装備仕様）

地球の命運は彼女たちに託された!?

いよいよ稼動開始！

むちむちポーク！

これまでとは路線の異なるビジュアルと世界観を持つ むちむちポーク！ だが、ゲームシステムはまごうことなきCAVEシューティング。4月初旬に実施されたロケテスト～最終調整を経て、既に稼動が始まっているはず。福多塚町に平和を取り戻すのだ！

むちむちポーク

■メーカー	：ケイブ
■ジャンル	：元祖むっちり系シューティング
■操作方法	：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日	：2007年4月末（稼働中）
■使用基板	：ー

Text：C・LAN

即戦力！ ステップアップPOINT

スコアを稼ぐ場合は、ショットとラードアタックをこまめに繰り返してキントンを回収するのが基本。前回より、少し詳しくシステムの要点を解説

本作のポイントは、ブートンの回収でたまるラードゲージの使い方にある。スコアの元になるキントン（金塊）は、ラードゲージを使ったラードアタックで敵を破壊すると大量に出現。キントンの育て方と回収の仕組みを理解して、全5面を戦い抜こう。今回は、システムの知識、前半のワンポイントをお届け。次回から本格的に攻略を開始するぞ。

ラードゲージが少しでもたまればラードアタックを発動可能。まずは「ブートン回収→ラードアタック→キントン回収」を繰り返して効率よくキントンを育てよう。

耐久力の高い敵は、ショットで削ってラードアタックで撃破するのが理想。ショットで破壊してもラードゲージを一気に補充できるので、状況を見て使い分けよう。

POINT 1 ブートンを回収してゲージをためよう

ラードゲージを増やすブートンは、ショットで敵を破壊すると出現。空中の敵が出すブートンは、自機が接近すれば自動的に回収できるが、時間とともに落下していく。一定時間で消滅してしまう点に注意しよう。また、戦車などの地上敵を倒すとボムの元になるボムブーハムが出現することもある。ボムゲージが満タンになるとストックが増えるが、その前にも使用可能だ。

ボムブーハムは地上敵が出す。ボムの使用中は完全無敵で、大量のブートンを回収できる。緊急回避だけでなく、ラードゲージの補充にも使えるぞ。

POINT 2 ため撃ちの特性を知る

Bボタンを押しっぱなしにするとため撃ちになるが、ラードゲージの有無で攻撃が変化する。ゲージがある場合はラードアタックに、無い場合は貫通力のあるショットになる。後者は耐久力の高い敵の奥を撃てる利点があるが、ショットの幅が狭く、威力も低め。Bボタンから手を離せばいつでもやめられるが、このときもラードゲージを一定量消費する。

ラードアタックは最低1段階パワーアップした状態でないと使えない。1面の序盤で使用可能になるが、最初の敵には撃てないことを覚えておこう。

POINT 3 アイテム回収時の注意点

ラードアタックで破壊した敵からは、規定数のキントンが出現（一部の敵は敵弾も変換）。キントンはラードアタックをやめると自動回収できる。正確には、ラードアタックを発動していない状態でAを押せばOK。いずれにしても、キントンの回収には**"ラードアタックを撃ちやめる"**必要がある。撃ちやめ時のゲージ減少量も大きいので、満タンまでためずに基本は小出しにしよう。

1面はキントンを1万点まで素早く育てることを重視しよう。ザコを破壊したときにも一定周期で一つ落とす。取り逃がすとスコアが10段階下がる。

福多塚町ダイジェスト

激戦の舞台となるのは、福多塚市福多塚町。ここでは、中盤のステージ3までを紹介しよう。庶民的な市街地から始まり、徐々に郊外へ移り変わっていくぞ。ステージボスはポークフィレ配下の4名＋α。

STAGE1 福多塚水田

まずは小手調べのステージ1。敵はまだそれほど激しい攻撃はしてこないので、システムを覚えながらじっくり進めよう。最初の2編隊のアイテムをすべて回収すればショットがパワーアップする。このタイミングからラードアタックを使ってキントンを育てていこう。その場合、回収量よりも回転率を優先し、敵を1機破壊したらすぐに撃ちやめてブートンを回収。ゲージが目視できる量まで増えたら、続けてすぐに使おう。これをこまめに繰り返せば、中ボス前に1万点まで育てられる。

斜めに高速で通過する列車はブートンを出さないが、ラードアタックで破壊するとキントンになる。手前の戦車でブートンを回収してラードアタックを放とう。

中ボスの主砲が撃つ巨大な火の玉は破壊できる。恐れずに正面から撃ち込もう。左右の砲台を一つ破壊し、出現したブートンでラードアタックを使うといい。

BOSS ウィング 軍曹

Wing

第一形態は左右の砲台と、中央のハッチから出すザコで攻撃してくる。このうちザコは破壊するとブートンを出す。稼ぐ場合はあまり撃ち込まず、先にゲージをためておくのがオススメ。第二形態は全方位に弾を放ってくる。弾速はまだ遅いので、落ち着いて対処しよう。

第一形態で粘ればブートンを補充できるので、ハッチを残したまま粘ってもいい。左右の砲台からもブートンが出現。1面ボスだけに耐久力はあまり無い。

第二形態は、全方位弾などで攻撃してくる。本体の左右から出す細長い楕円の弾は、破壊可能だが耐久力がやや高い。押されたら早めに正面から逃げよう。

STAGE2 福多塚ふれあい商店街

ステージ2は賑やかな雰囲気の商店街。ファンシーなバルーンなどもあるが、敵の攻撃は徐々に激しさを増してくる。このステージに出現する敵のうち、注目したいのが右端にある貯水タンク。これは、ラードアタックで破壊時のみ大量のブートンを出すのだ。ショットや貫通弾で破壊しても何も出さないので、ラードゲージの配分に気を付けよう。中ボスは左右に高速のバルカンを発射し続け、事実上行動範囲が制限される。広角の水色弾に追い込まれないよう、バルカンのそばからなるべく小さな動きでかわすといい。

貯水タンクは商店街の右端、建物の屋根に合計で3基ある。ラードアタックで破壊してブートンをためよう。ボス直前の中央にも1基あるので、見逃さないように。

中ボスは高速バルカンで左右を封鎖し、中央に水色弾を放ってくる。小さな動きで誘導しよう。倒した場所の中心にアイテムが出現するので回収を忘れずに。

BOSS サーロイン 少佐

Sirloin

このボスは左右の砲台から、手を変え品を変え多彩な攻撃を仕掛けてくる。第一形態は、火炎放射→水色弾の砲台を破壊後、ホーミングミサイルはオプションに任せて中央に攻撃を集中させよう。主砲が撃つ緑色の弾は弾速が速く、いきなりくらいやすい。十分注意！

火炎放射の砲台を破壊すると、この攻撃が来る。常に砲台が露出しているわけでは無いので、開いたタイミングに合わせて正面へ移動して撃ち込もう。

最後はノコギリ状の弾を大量に発射してくる。判定は小さいものの、これに細弾も交じるため厄介だ。細弾を端に撃たせて中央へ戻ると避けやすい。

STAGE3 福多塚市営養豚場

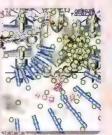
敵数、敵弾ともに一気に密度が上がり、いよいよ弾幕シューの本領発揮といった風情のステージ3。このステージに登場する敵のうち、強敵となるのが中型ヘリ。数が多い上に耐久力が高いので、ほかの敵が画面内にたまってしまいやすい。慣れないうちはボムを投入し、安全確実に進んでいこう。特に稼いでいるときは、ランクの上昇も顕著になってくる。中ボスは巨大な戦車で、ドリルが仕込まれている。自機付近の敵弾だけを見ていると貫かれやすいので、前兆を見逃さず左右へ退避しよう。

中型ヘリは機首が向いた方向に二本の水色弾を撃つ。基本はこの間に入ってやり過ごそう。ホーミングミサイルとの混合攻撃になるこのシーンは難所の一つだ。

終盤には地上を大量のザコがゆっくり移動していく。耐久力の高い中型ヘリがシールドの役割を果たし、ザコを倒しにくい。危なくなったらボムを使って打開。

BOSS ラム 准将

Lamb

このボスは、左右に動きながら弾速の速い攻撃を中心に仕掛けてくる。左右に現れる砲台の種類はランダムで、緑弾、広角弾、ミサイルなどがある。砲台の出現口を破壊すると高速の回転弾を出してくるので、あえて攻撃を控え、中央のみに撃ち込むのも手だ。

左右の砲台はランダムで、どの攻撃が来るかは決まっていない。砲台の形状で素早く判断しよう。正面の砲台からは、弾速が速い細弾を掃射してくる。

ランダム砲台の根元を破壊するとこの攻撃に変化。端付近に行けば片側を消せるが、移動範囲が制限されるため、正面に撃ち込むチャンスが少なくなる。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

アーケードゲームと連動し、遊びの幅を広げてくれるモバイルコンテンツが増えています。というわけで、今月は携帯電話で遊べるアーケードゲーム関連のコンテンツを中心に紹介。機種交換や買い換える際の判断材料にしてみてはいかがでしょうか。

Release SNKヒロインが登場する恋愛シミュレーション、好評配信中!

http://snki-web.snk-mobile.net/default.asp?uid=NULLGWDOCOMO

SNKプレイモアが運営するiモードコンテンツサイト「SNK WORLD-i」では、恋愛シミュレーションアプリ『Days of memories～恋はグッジョブ!～』を配信中。SNKの人気キャラが登場しているアプリ『Days of memories』シリーズの5作目となる。

本作の舞台となるのは架空の都市ESAKA。主人公の周りには、歴代のSNKヒロインたちが普通の女性として、仕事に恋に悩みながら日々暮らしている。そんなヒロインたちと主人公が紡いでいく、少し大人の恋愛模様が楽しめる。ゲームは会話を中心に進め、節目に各キャラクターのイベントが発生する。主人公の行動によってストーリーが枝分かれしていくので、お気に入りのヒロインとのハッピーエンドにたどり着けるように頑張ろう。

「SNK WORLD-i」の料金体系は月額105円、315円、525円（すべて税込・通信料は別途必要）と三つのコースから選ぶことが出来る。使用頻度に合わせてコースを選べるのもうれしいところだ。

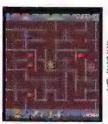
麻宮アテナ、不知火舞、藤堂香澄など、おなじみのヒロインと恋愛を楽しめる。イベント画像は携帯の待ち受け画像にもできる、という特典があるぞ。

アクセス方法
i-mode
iメニュー▶メニュー／検索▶ゲーム▶アクション▶SNK WORLD-i

PRESENT!
SNKプレイモア様より、PSP用ソフト『メタルスラッグコンプリート』と、ニンテンドーDS用ソフト『SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS』をそれぞれ1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release 豊富なラインナップの「ナムコ・ゲームス」

http://www.bandainamcogames.co.jp/mobile/

バンダイナムコゲームスが運営する携帯電話用コンテンツ「ナムコ・ゲームス」では、懐かしのナムコゲームから比較的新しいものまで、さまざまなアプリゲームが月額315円（税込。通信料は別途）で楽しめる。現在、iモード、EZweb、Yahoo! ケータイ、CLUB AIR-EDGEで配信されていて、キャリアによって遊べるタイトルに違いはあるものの、充実したラインナップが魅力のコンテンツだ。登録する際は必ず各キャリアの対応機種とタイトルを確認しておこう。

新タイトルも続々加わる予定なので、アーケードゲームファンなら、「ナムコ・ゲームス」で遊んでみてはどうだろうか。

あの『源平討魔伝』がケータイで遊べる時代に! 操作方法も携帯向けにアレンジされているので、ストレスを感じずに遊べるぞ。

『ドルアーガの塔』も根強い人気タイトルだ。各フロアのアイテムの出現方法を覚えている?

PRESENT!
バンダイナムコゲームス様より『太鼓の達人』携帯ストラップを3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

※画面はiモード版のものです。

Release FLASHアプリで『戦場の絆』を特訓!

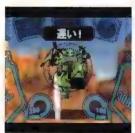
http://gundam-kizuna.jp/

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』公式連動モバイルサイト（月額税込525円。通信料は別途）では、4月から2種類のFLASHアプリ「秘密特訓」と「作戦会議」を配信中。このアプリはiモード、EZweb、Yahoo! ケータイで遊ぶことができる。一つはアーケード版『戦場の絆』のテクニック「三連撃」と「クイックドロー」をミニゲームにした「秘密特訓」。これで、二つのテクニックのコツを掴むことができるぞ。もう一つの「作戦会議」では、各戦場の地図を表示。指定したポイントからの距離を表す半透明の円を表示することができる。射程距離などの確認が可能なので、戦略シミュレーションに活用できる。

二つのアプリをうまく利用して、楽しい『戦場の絆』ライフを送ろう。

連撃訓練はジムとザクIIを使用して、各テクニックを練習可能。画面表示に従ってタイミングをマスターしよう。

地図上にカーソルを配置し、縮尺を参照して目標までの距離や射程距離を測る、といった使い方ができる。

QRコードで即アクセス!

Release

最強の女子格闘家を決める「K-グレイス」開催!

アルカディアが応援する女子総合格闘技イベント、『K-グレイス』が、いよいよ5月27日（日）に開催される。世界各国から選ばれた女子格闘家が一同に集結、激しい闘いを繰り広げるぞ。もちろん日本人選手も出場する予定だ。試合は打撃、投げ、寝技のすべてが認められる総合格闘技ルールを採用し、オクタゴン（金網の八角形リング）で闘うというハードなもの。ゲームとは違う、リアルファイトの世界で闘う彼女たちを応援しよう。

現在チケットぴあで、前売り券をA席・5,000円から取り扱っている。迫力のあるバトルを間近で観戦したい人は、早めに手に入れておこう。

Resume

1万ドル争奪 女子総合格闘技大会『K-グレイス』

- ■**開催日**：2007年5月27日（日）
- ■**会場**：ディファ有明
- ■**時間**：18:30試合開始（18:00開場）
- ■**協力**：月刊アルカディア　ほか

PRESENT!

マルブロ様より、「K-グレイス」のRS席チケットを、ペア2組4名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

優勝するにはワンデートーナメントを勝ち抜かなければならない。どこまでも過酷な状況で、真のチャンピオンを決定する!

K-GRACE K-グレイス

Release

トレーディングフィギュア『アイドルマスター』今夏デビュー！

http://www.alter-web.jp/

大人気アイドル育成ゲーム『アイドルマスター』のキャラクターたちが、トレーディングフィギュアになって登場するぞ！　Part.1は春香、亜美、真、律子、やよい、雪歩の6人。細部まで凝った造形も見事だが、なによりもそのポーズにそれぞれのキャラクターらしさが表現されている。7月発売予定なので、夏の楽しみが一つ増えたと思って待とう！

PRESENT!

アルター様より「FA4 アイドルマスターコレクション Part.1」1BOXを1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。なお、商品発売後の発送となりますので、あらかじめご了承ください。

約110mmというサイズでありながら、表情が生き生きと感じられるほど、丁寧に作り込まれている。まさに、アップに耐えられる職人芸といえる。

Event

「エンタのジョイポリス」GWに開催!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは、4月28日（土）から5月6日（日）までの土日祝日限定で、GWスペシャルイベント『エンタのジョイポリス』を開催！「バナナマン」「品川庄司」ら計14組の人気お笑い芸人が連日2組ずつ登場し、爆笑ライブを披露するよ。ジョイポリスに来場すれば、抱腹絶倒のお笑いライブを楽しめちゃうかも！　優先観覧スペース＋乗り放題のパスポート、おまけにクッションまで付いちゃう前売り券「エンタのジョイポリス パスポート」（大小共通3,000円）を好評発売中！　これはもう行くしかないねっ！　詳細は03-5500-1801（東京ジョイポリス）まで。

GWのジョイポリスは、お笑いライブの舞台に変身!「バナナマン」、「品川庄司」の爆笑ライブがナマで見られるぞ!

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンで「ジャンボパフェ」に挑戦!

http://www.namja.jp/

アイスクリームのフードテーマパーク「アイスクリームシティ」（ナムコ・ナンジャタウン内）では、「ジャンボパフェまつり」を6月30日（土）まで開催中。ビッグサイズのパフェを中心に、各店自慢のさまざまなオリジナルパフェを取り揃えているぞ。そのうちの一店「サンタクリーム」では、右の写真のジャンボパフェ「サン・サン・サンシャイン」を提供。山のように盛りつけられた生チョコと生クリーム、アイスクリームはまさに圧巻!

また、6月28日（木）の「パフェの日」には、マイスプーン持参でナンジャタウンへの入園無料、またはパスポート割引の特典があるぞ！

この大きさを見よ！　ロールケーキを丸々一本底に敷き、生チョコとベリーのアイスを盛り付け、周囲にバナナ、仕上げにクレープを配置。推奨人数は10人とのことだ。

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

サウンドロップ「ナムコクラシックス」発売中!

http://www.bandai.co.jp/gashapon/

カプセル自販機専用の商品として大人気のサウンドロップに、「ナムコクラシックス」シリーズが全８種、各200円（税込）で４月中旬より登場。ゲームセンターで聞こえていた、ナムコの名作ゲームのサウンドがいつでもどこでも楽しめるぞ。『ディグダグ』『ギャラクシアン』をはじめ、懐かしのタイトルがそろって好評発売中だ。

サウンドロップとは、音声を内蔵したティアドロップ型の商品で、ボタンを押すとゲームの効果音やアニメの名セリフなど、特徴的なサウンドが流れるアクセサリー。カプセル自販機用商品として多くのシリーズが発売され、幅広い年齢層に大人気のアイテムだ。お気に入りのタイトルは迷わずゲットしよう！

「ナムコクラシックス」シリーズは全８種類。内蔵サウンドのチョイスはなかなかマニアックだ。どの場面で使われていた音か、分かるだろうか？

ディグダグ

ギャラクシアン

ゼビウス

マッピー

PRESENT!

バンダイ様より、『サウンドロップ ナムコクラシックス』全8種のセットを1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

　お問い合わせ先:04-7148-5571（バンダイお客様相談センター）

Release

『ヴァンパイア』ビジュアルの真髄を見よ!

http://books.capcom.co.jp/

モンスター同士が闘うという独自の世界観が、格闘ゲーム全盛の当時のゲーム業界に大きな衝撃を与えた、カプコンの名作『ヴァンパイア』シリーズ。アニメのように動くキャラクターが画面狭しと暴れ回るという、グラフィック面でも新しい試みがなされていた意欲作だ。そのコンシューマー版を含む『ヴァンパイア』シリーズ全タイトルのイラストを収録した、集大成的なグラフィック集が登場した。モリガン、リリス、フェリシア、バレッタといった人気キャラはもちろん、全キャラクターの公式イラスト、プロフィール、バックグラウンドストーリー、必殺技コマンドに至るまで完全収録。さらに、フィギュアや出版物などの関連商品の紹介から、独自の用語集も収録していて資料的価値も高く、この一冊で『ヴァンパイア』シリーズの魅力を堪能できる。カバーイラストが西村キヌ氏による描き下ろしとくれば、カプコンファンなら購入せずにはいられないぞ！

Resume

『ヴァンパイア グラフィック ファイル』
■**判型**：A4判 144ページ
■**価格**：2,730円（税込）
■**発売日**：2007年3月28日（発売中）

PRESENT!

カプコン様より『ヴァンパイア グラフィックス ファイル』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は64ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『シュレック3』の試写会に1,250組2,500名様をご招待!

http://www.shrek3.jp/

6月30日（土）より松竹・東急系にて全国公開される映画『シュレック3』。この映画の角川グループ連合試写会に、合計1,250組2500名様を招待するぞ。怪物シュレックとその仲間たちが繰り広げるコミカルなストーリーと、日本でもなじみのあるおとぎ話のパロディが満載で、日本でも人気の作品だ。

『シュレック3』は、父王が病に倒れたことで、王国に王位継承争いが勃発。シュレックも否応なく巻き込まれ、もう一人の王位継承候補者を捜す旅に出るが、その間に王国乗っ取りの計画が着々と進んでいた……という内容。過去に日本で公開されたシリーズ2作品は、字幕スーパー版と同時上映されていた日本語吹替版も好評で、『3』でも同じ俳優さんがキャラクターの声を担当している。試写会では日本語吹替版が上映されるので、一足早く話題の映画を楽しみたい人は、今すぐ応募しよう！

『シュレック3』角川グループ連合試写会

[illegible]	[illegible]	開場	開映	ホール	組数	人数	字幕／吹替
[illegible]	6月13日（水）	18:00	18:30	よみうりホール	600組	1200名	吹替
[illegible]	6月18日（月）	[illegible]:00	18:30	大阪朝日生命ホール	175組	350名	[illegible]
[illegible]	6月20日（水）	18:[illegible]	[illegible]	[illegible]屋芸術創造セ[illegible]ター	150組	300名	[illegible]
[illegible]	6月21日（木）	18:[illegible]	[illegible]	[illegible]MIXホール	100組	200名	[illegible]
[illegible]	6月16日（土）	13:[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

応募方法

ハガキに①郵便番号②住所③氏名（フリガナ）④年齢⑤性別⑥職業（学年）⑦電話番号⑧希望会場⑨ご覧になった雑誌名を明記し、下記のあて先までお送りください。
■あて先：〒102-0093　東京都千代田区平河町1-3-13 菱進平河町ビル4F
（株）角川メディアハウス「シュレック3」試写会係
■応募締切：6月4日（月）必着

※読者の皆様からいただいた情報は、試写状の発送に使用するほか、個人情報を含まない統計的な資料作成に利用致します。当選者の発表は角川メディアハウスからの試写状の発送をもって代えさせていただきます。

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2007年3月1日～3月31日

ビデオゲームランキング

PICK UP 3位 MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2

『Ver.B2』になり、ネコアルク・カオスの追加や、白レンの強化などが実施された。さらに、各キャラクターに細かい調整が施されており、今までい以上のゲームバランスに。闘劇'07タイトルということもあり、今後の動きから目が離せない。

メーカー	エコールソフトウェア
ポイント	243.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	342.3
2	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	268.2
3	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2〈エコールソフトウェア〉	243.8
4	Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1〈セガ〉	218.6
5	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	182.4
6	アルカナハート〈エクサム〉	143.2
7	虫姫さまふたり〈ケイブ/AMI〉	134.9
8	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	89.3
9	WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP〈KONAMI〉	62.5
10	HYPER STREET FIGHTER II〈カプコン〉	44.8
11	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	36.4
12	Power Smash 3〈セガ〉	34.2
13	テトリスTA3テラーインスティンクト	32.1
14	CAPCON vs. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING2001〈カプコン〉	30.4
15	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア〉	28.3
16	THE KING OF FIGHTERS '98〈SNKプレイモア〉	22.6
17	STREET FIGHTER ZERO3〈カプコン〉	18.4
18	北斗の拳〈セガ〉	17.5
19	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ/クロスノーツ・彩京〉	12.2
20	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	10.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 9位 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

バージョンアップ後、早くも9位にランクインした『機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー』。個性的なキャラクター・MSなど90枚のカードを追加。さらに、待望の全国通信対戦に対応し、全国の強豪たちと対戦を楽しめるようになっている。

メーカー	バンプレスト
ポイント	563.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	beatmaniaIIDX 14 GOLD〈KONAMI〉	162.6
2	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	158.9
3	DrumManiaV3〈KONAMI〉	136.3
4	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	118.2
5	頭文字D ARCADE STAGE 4〈セガ〉	96.3
6	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	87.3
7	三国志大戦2 若き獅子の鼓動〈セガ〉	78.0
8	QUIZ MAGIC ACADEMY IV〈KONAMI〉	66.2
9	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー〈バンプレスト〉	56.3
10	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション〈セガ〉	48.3
11	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	39.2
12	アクエリアンエイジ オルタナティブ	34.0
13	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	28.1
14	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	26.9
15	DanceDanceRevolution SuperNOVA	21.7
16	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	21.1
17	BATTLE GEAR 4 Tuned〈タイトー〉	14.2
18	HALF-LIFE 2 SURVIVOR〈タイトー〉	12.8
19	LET'S GO JUNGLE!〈セガ〉	10.1
20	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	8.9

協力店舗

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル 1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズミラノ	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1～3F	☎ 03-3200-0884
アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッデイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
ゲームインファンファン藤沢店	神奈川県藤沢市鵠沼石上1-3-8	☎ 0466-25-3255
GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームセンター テクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ 0258-33-1516
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームファクトリーマグマ川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
石神井駅前センター	東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F	☎ 03-53936284
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
テクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ 0258-33-1516
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B2～B1	☎ 03-3943-6735
プロバックス JOYサンモール店	広島県広島市中区紙屋町2-2-18 4F	☎ 082-241-8564
メッセ102 四街道店	千葉県四街道市1-2-1 チェリープラザビル 1F	☎ 043-424-6070
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2007年4月15日時点

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
●2007年4月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アルカナハート FULL!	エクサム	ハートフル2D対戦アクション	4月中旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
むちむちポーク!	ケイブ/AMI	横スクロールシューティング	4月下旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BattleFantasia	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●4月以降稼働予定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	7月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	ギターシミュレーション	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	ダンスシミュレーション	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	セガ	ネットワーク対戦クイズ	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3	バンダイナムコゲームス	レース	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●稼働時期未定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シューティング ラブ。2007～EXZEAL & シューティング技能検定～	トライアングル・サービス／セガ	縦スクロールシューティング	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

宮崎県宮崎市編

今月のレンジャー

今回のゲームアーサやJR宮崎フレスタbyセガのように、フレンドリーな空気の地元ゲーセンが近場にある人はとても幸福だと思いました。

及川隊員

県をあげてフラワーフェスタを開催中ということで、市内はとても華やかでした。フェスは5月まで開催中です。そして柵太郎隊長、長い間お疲れ様でした。

柵太郎隊長、九州全県を巡り退任!

宮崎県唯一の闘劇予選店舗！

アーバンスクエア バイパス店

住 宮崎市本郷北方2486-9
☎ 0985-51-3252　営 10：00～24：00
HP 無し

柵「店内はビデオゲームの占める割合が高く、対戦格闘の人気が高いゲーセンだね」
及川「常連の強さは宮崎屈指のレベルですし、対戦猛者は満足できるでしょう。闘劇予選店舗でもあります。予選はまだ残っているのでぜひご参加を！」
柵「盛り上がっているゲームには、コミュニケーションノートが付いているから、ただ対戦を楽しむだけではなくノートを介して交流が深められる。『頭文字D4』や『三国志大戦2』は書き込みが熱いぞ！」

客層は20代から30代前半。『鉄拳5』や『VF5』などの3D対戦格闘が人気が高く、対戦相手に事欠くということはないはずだ。

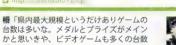
『三国志大戦2』はファンの交流も盛ん！

スタッフより

当店は、お客様に楽しく快適に過ごしていただけるお店です！　ビデオゲームはさまざまなものがあり、『WCCF』、『三国志大戦』ではどなたでも安心してできるトレード、イベントを実施しております。宮崎へお越しの際はぜひご来店ください。

前払いフリーゲームコーナーには最新ゲームも！

ラウンドワン スタジアム宮崎店

住 宮崎市中村東3丁目4-60
☎ 0985-63-1210　営 平日10：00～翌6：00　土曜9：00～翌6：00　[illegible]
HP http[illegible]

柵「県内最大規模というだけありゲームの台数は多いな。メダルとプライズがメインかと思いきや、ビデオゲームも多くの台数がそろっているぞ」
及川「別のフロアにある料金前払いでカーリング、ボケバイなどが遊び放題の『スポッチャ』コーナーも見逃せません！」
隊長「懐かしめの筐体がフリープレイの状態で置いてあるのだな。ゲームセンターでしか遊べない大型筐体が遊び放題なのがいいね！」

『ベースボールヒーローズ2』などカードゲームの台数が多いのが魅力

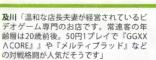
「スポッチャ」内のみフリープレイ。懐かしめの大型筐体が多いが、中には最新作もあったぞ！

スタッフより

宮崎県最大級のアミューズメント施設です。ビデオゲーム以外にも、ボウリング、カラオケ、スポッチャなどさまざまな施設がそろってます。ラウンドワンに来れば楽しいこと間違いなしです！

店長の笑顔に癒し効果有り！

ゲームアーサ

住 宮崎市大淀3丁目5-13
☎ 0985-51-0745　営 10：00～24：00
HP 無し

及川「温和な店長夫妻が経営されているビデオゲーム専門のお店です。常連客の年齢層は20歳前後。50円1プレイで『GGXX ΛCORE』や『メルティブラッド』などの対戦格闘が人気だそうです」
柵「勝敗を競うというよりは、お客様に楽しんでもらうために毎月ゲーム大会を開催しているというのがいいですね。店内はこまめに清掃しているというだけあり、清潔感があって明るいのがとても好印象。創業15周年の記念イベントには皆参加セヨ！」

歴代闘劇を飾ったタイトルが対戦台として稼働中。KOF2002もフィーバー中とのこと

スタッフより

当店は5月1日で創業15周年を迎えます。日頃のご愛顧に感謝を込めて、1カ月間ビデオゲーム全台50円2プレイのイベントを開催致します（ただし通信台は除く）。ご来店をお待ちしております。

探してみると、今回のラウンドワン スタジアム宮崎店のような「料金前払いの時間制で店内ほぼフリープレイ」のようなお店は多いです。大抵「少し古めの大型筐体」が置いてあるので、「あのゲーム、いつの間にかゲーセンから消えてクリアしてないよな～」というゲームは狙い目です。今後、発売から時間のたったカードゲームとかもそういうところで保護されるといいなあ……。

『アクエリアンエイジ』が大人気

ジョイプラザ

宮崎市源藤町[illegible]205
☎ 0985-64-7702 9:00～24:00
http://www.ar[illegible].net/index.html

柵「二階建ての店内は広く、ドーム型筐体の『戦場の絆』が余裕で入荷できるほど。カードゲームの人気機種は『アクエリアンエイジ』で、宮崎県で上位にランクインするプレーヤーが集まっています！」
及川「ビデオは少ないですが、カードゲームのラインナップにスタッフの熱意が感じられます。細かいハウスルールやメンテナンスの時間、カードがサテライトに後何枚残っているかを張り出してくれる。カード切れを回避できるのが助かるね」

青い空、おいしい空気、そしてジョイプラザ。ビデオ以外ならあらかたそろっている

『アクエリアンエイジ』は上級者が集うフレイを参考にせよっ

レイアウトもよく考えられている。『戦場の絆』観戦席もしっかりと用意されているぞ

スウィートキャンディチャー系からたっぷり。親子で一日遊んでいられるゲーセンといえる

スタッフより

当店は宮崎南バイパスの源藤交差点にある店舗です。最新ビデオゲームはもちろん、1Fではプライズとメダル、2Fではボウリングも楽しめます。スタッフ一同、「楽しかった、また来よう」という気持ちになる施設を目指してお客様の来店をお待ちしております。ご来店の際はお気軽に声を掛けてくださいね。

『機動戦士ガンダム0083 カードビルダー』の環境が良好

セガ ワールド 宮崎

宮崎市大字[illegible]1119-3
☎ 0985-47-8082 10:00～24:00
http://location.sega.jp/loc_web/sw_miyazaki.html

大型筐体 ビデオ シール カード プライズ メダル キッズカード

及川「メダルやビデオがバランスよく配置されていますね。中でも、キッズカードは最先端機種を導入しているのがお子様たちに大人気。プライズも多く、ファミリーやカップルでも楽しめるゲームセンターだと思います」
柵「『機動戦士ガンダム0083 カードビルダー』が超パワープッシュされているのう！ 筐体にはコスト計算用の電卓や、小銭入れまで付いているという親切な環境。くわえて、ガンダム関連の書籍をそろえたコーナーまである！ 『復活の戦場』なんてカード交換バイルもあるし……圧倒的じゃないか！」

子供たちが遊びやすいキッズカードコーナー

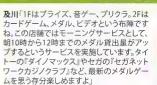
スタッフより

毎週末に「ムシキングスタジアム」で開催されるキッズカードの大会はお子様たちに大人気！ コアユーザーには『機動戦士ガンダム0083 カードビルダー』などの大型カードゲームや『VF5』、『頭文字D4』などでお楽しみいただけます。メダルゲームやプライズも充実しております。

メダルゲームのラインナップが充実

アーバンスクエア 北バイパス店

宮崎市花ヶ島町[illegible]1032-7
☎ 0985-60-0772 [illegible]:00～24:00
無し

大型筐体 ビデオ シール カード プライズ メダル 音ゲー

及川「1Fはプライズ、音ゲー、プリクラ。2Fはカードゲーム、メダル、ビデオという布陣ですね。この店舗ではモーニングサービスとして、朝10時から12時までのメダル貸出量がアップするというサービスを実施しています。タイトーの『ダイノマックス』やセガの『セガネットワークカジノクラブ』など、最新のメダルゲームを思う存分楽しめますよ」
柵「カードゲームにしても、『アクエリアンエイジ』や『三国志大戦2』、『アヴァロンの鍵』など一通りの製品がそろっていて満足。FPSの『カウンターストライクネオ』、ドーム型筐体の『戦場の絆』が楽しめるのもうれしい限り」

頭文字D4は5月初旬に大会を開催予定

スタッフより

2006年10月にリニューアルオープンし、プライズ、メダル、ビデオ、音ゲーと、さまざまなジャンルを取りそろえております。現在の人気機種『戦場の絆』、『頭文字D4』は8台導入し、幅広い年齢のお客様に楽しんでいただけるお店です。

ビデオゲームにかける情熱、イベントも多数

JR宮崎フレスタ by セガ

宮崎市錦町1-8
☎ 0985-26-7589 9:00～22:00
http://location.sega.jp/loc_web/jr_miyazaki_fresta.html

キッズカード 大型筐体 ビデオ プライズ

柵「JR宮崎駅の駅ビルにあるゲーセンで、正直狭い（笑）！ だが、対戦台の多さ、レトロゲームリクエストコーナーなどスタッフの愛情が思い切り注ぎ込まれている。『ビデオゲームを盛り上げたい！』という情熱が伝わってくるぞ！」
及川「実際にスタッフが懐かしい名作対戦ゲームの遊び方を指導するなど、若手育成にも力を入れているそうです。アルカディアクーポンも使えますし、この店でビデオゲームデビューするのもいいかもね!」

青い空、ヤシの木、そしてフレスタセガ。自然とテンションアップしてくるような。

『ザ・スーパースパイ』など10年以上前のゲームも若い人には新鮮に見えるらしい。

対戦台は『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II』が人気。

スタッフより

当店は宮崎駅の駅ビル内にあるゲームセンターです。対戦台がメインの店で『ガンダムSEED DESTINY』や『鉄拳5DR』の対戦が盛り上がっています。宮崎駅をご利用の際は、ぜひお越しくださいませ！ 5月は『頭文字D4』の大会も開催しますので、腕に覚えのあるプレイヤーの参加をお待ちしております。

ゲーセン始めて6年あまり さらば隊長！ お疲れ様でした

今回で、創刊からゲームセンターマップを担当してきた柵太郎隊長がその任から退くことになりました。それでは隊長、最後のコメントをお願いします！
柵太郎「企画を始めたころは試行錯誤の連続でしたが、最近は取材のスタイルも落ち着き、安心して後事を託せます。
ゲーセンなんてどこも同じ、と思う人もいるかもしれませんが、それは違います。一店ごとにスタッフさんの主義とお客さんの層の組み合わせで店の印象はがらりと変わりますから。ぜひ、若いうちにゲーセン旅行をしておいてほしいです。『あのゲーセン、今はどうなっているかな』と思いを馳せることができるのは、案外楽しいものです。個人的に印象に残っているゲーセンは、千葉のアルティメットです。究極の名が店名だけのことはありますよ（笑）。最後に、読者および取材先のゲーセン関係者の皆さま、本当にありがとうございました。ゲセマプはまだまだ続きます！」

カードゲーム 大型筐体 プライズ シール機 ビデオゲーム キッズカード スロット メダル レトロゲーム 音楽ゲーム キッズカード その他

このマークのある店は制覇予選店舗です 日程などの詳しい情報はP.44へ

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です アルカディアクーポンの詳しい情報はP.184へ

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ！ 特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてくださいませ！ あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年5月31日（木）当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

アークシステムワークス様ご提供

1 PS2用ソフト GUILTY GEAR XX ΛCORE 石渡太輔氏サイン入り販促ポスター 3名様

アニメイト様ご提供

2 アイドルマスター Gratitude ～クラッティテュード・感謝～ 3名様

※画像はイメージです。

アルター様ご提供

3 FA4 アイドルマスターコレクション Part.1 セット 1名様

※7月発売予定につき発売後の発送になります。

AMI様ご提供

4 むちむちポーク! ぶたキーホルダー 20名様

SNKプレイモア様ご提供

5 ニンテンドーDS用ソフト SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS 1名様

6 PSP用ソフト メタルスラッグ コンプリート 1名様

カプコン様ご提供

7 ヴァンパイア グラフィック ファイル 3名様

KONAMI様ご提供

8 pop'n music 15 ADVENTURE ポスター 3名様

セガ様ご提供

9 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

10 MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュア セット 2名様

タイトー様ご提供

11 バトルファンタジア 販促ポスター 10名様

12 どこでもいっしょ Fun Collection 画面を拭くニャ! 携帯クリーナー セット 1名様

ナムコ&バンダイ&バンダイナムコゲームス様ご提供

13 サウンドロップ ナムコクラシックス 全8種セット 1名様

14 太鼓の達人 携帯電話ストラップ 3名様

15 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

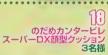
※画像は4種ですが、発送は全8種となります。

ハムスター様ご提供

16 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～ 販促ポスター 2名様

バンプレスト様ご提供

17 ガンダムシリーズDX アグレッシヴポーズフィギュア4セット 2名様

18 のだめカンタービレ スーパーDX顔型クッション 3名様

マルプロ様ご提供

19 K-クレイス RS席チケット ペア2組4名様

※応募締切は5月14日（月）必着になります。

フロンティアワークス様ご提供

20 DJCD ラジオdeアイマSHOW! Vol.3 3名様

編集部提供

21 beatmaniaⅡDXシリーズ 人気デザイナー描き下ろし 付録ポスター 折り目無し2枚組セット 10名様

22 アルカディア特製図書カード 10名様

24 プレイステーション・ポータブル 4名様

※色は選べません。

23 プレイステーション2 1名様

※色は選べません。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円（税込）

完全新作の2D格闘ゲーム『アルカナハート』のムックがついに登場！　技の解説や連続技といった初歩的なことをしっかり押さえ、フレーム数値などマニアックな部分もわかりやすく掲載しているので、初心者はもちろん、上級者にも納得の内容！　また、ストーリーモードでも語られなかった、女の子たちの気になるストーリーや設定を大量掲載！　設定資料など初出の素材が満載で、『アルカナハート』のすべてがこの一冊に凝縮されている。ムックを読んでからプレイすれば、楽しさが倍増すること間違い無し！

開発室の全面協力による初出の素材が満載！
聖女たちのすべて、お見せします！
月刊アルカディア編集部・責任編集
定価 本体1,429円＋税

ARCADIA EXTRA そろい踏み！

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX
Λ CORE
BREAK ENCYCLOPEDIA

定価：1,500円（税込）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム
戦場の絆
VICTORY MANUAL

定価：1,500円（税込）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦２
若き獅子の鼓動
遊戯指南書
奮迅之心得

定価：1,200円（税込）

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP
& Rev.X 設定資料集
ピュア・テンパランス

定価：1,659円（税込）

株式会社 エンターブレイン

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ！

アルカディアモバイル（仮）

５月中旬サービス開始予定！

アルカディアモバイル（仮）とは!?

- ■ 人気攻略記事をいつでもどこでも画像付きで読める！
- ■ 文章投稿が携帯から可能に！
- ■ オリジナルコンテンツも順次追加！

　月刊アルカディアのモバイルサイトがついにスタートするぞ！

　この「アルカディアモバイル（仮）」では、アーケードゲームの最新ニュースはもちろんのこと、本誌の人気攻略記事がいつでもどこでもチェックが可能！　しかもテキストに合わせた画面写真も参照することができるので、連続技や攻略が分かりやすくなっているぞ。

　また、アルカディア本誌への文章ネタの投稿フォームや、本誌ライターの日常が垣間見える「ライター日記」など、この「アルカディアモバイル（仮）」だけのオリジナルコンテンツも充実。アンケートも設置してあるので、『こんなコンテンツが見たい』という要望を送ってもらえれば、そのコンテンツが実現する可能性も！

アルカディアモバイル（仮）サイトイメージ

※画像は「アルカディアモバイル（仮）」のイメージです。実際の内容とは異なりますので、あらかじめご了承ください。

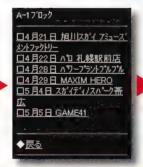
闘劇'07特設ページも設置！

- ■ 闘劇予選店舗の検索が可能！［無料］
- ■ 闘劇予選店舗へのアクセス方法もマップ付きで掲載！［無料］
- ■ 闘劇予選結果や予選リポートをフォロー！

　この「アルカディアモバイル（仮）」、格闘ゲームファン＆闘劇参加者のために「闘劇'07特設ページ」も設置されているのだ。

　「闘劇'07特設ページ」では、各ゲームタイトルごとに予選店舗が検索できるだけでなく、その店舗へのアクセス方法をマップ付きで掲載！　トッププレイヤーのプレイが見たい＆闘いたいと考える格ゲーファンは、そのマップを見て各店舗へ足を運んでみれば、トッププレイヤーと思わぬ出会いがあるかも!?

　また、予選結果や予選リポートを随時更新していく予定なので、『どの店舗の予選でだれが勝ち上がったか』などがすぐに確認することができるぞ。闘劇参加者は要チェックだ！

初めて行くお店にも迷わず到着！　予選日程とともに店舗へのアクセス方法もばっちりだ！

i-mode
Yahoo!ケータイ
EZweb

3キャリア対応

■情報料：月額315円（税込）

※登録の必要がない無料で利用可能なコンテンツもございます。

サービス開始日時、アクセス方法の詳細はアルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/にて順次発表！

　お使いになられているキャリアごとのサービス開始日時やアクセス方法などの詳細は、アルカディア公式サイト（上記URL）にて追って発表させていただきます。恐れ入りますが、もうしばらくお待ちください。

（アルカディア編集部）

頭文字D.NET稼働中!!

おまえに教えてやる
これは講習会（セミナー）だ

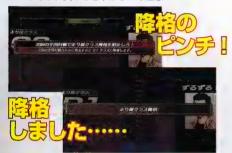
今回の公道最速伝説攻略は、超タイトなヘアピンコーナーが連続する「いろは坂」が舞台。いかにインを突き、インを開けないかが勝利のカギとなる。君が須藤に、いろは坂の走り方を教えてやろう！

頭文字D ARCADE STAGE 4	
■メーカー	セガ
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発売日	2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板	LINDBERGH

Text: ずるずる㊥

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【http://sega-initiald.net/】

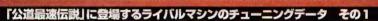
クラス降格もあるぞ

全国対戦では自分と同等、もしくは近いクラスと対戦をすることになる。この「クラス」は、勝てば上がるが、負けると下がるので注意！

連勝はいくつまである？

本作では勝ち負けにかかわらず、レース後にポイントを獲得する。全国対戦では3連勝すると「連勝ポイント」が余分に加算されるのだ。しかし、この連勝ポイントは3連勝までしか用意されていない。それ以上は対戦はできなくなり（コンティニューできない状態）、ゲームが終了となるぞ。

勝てば勝利ポイントがもらえる。連勝でさらにもらえるが、3連勝で一区切りとなる。

キャラチューンは順調？

スロットで獲得する「マイキャラパーツ」は、使わなければ捨てることになってしまう。しかし頭文字D.NETに登録していると、付け替えたマイキャラパーツをクローゼットに保管できるのだ。

「公道最速伝説」に登場するライバルマシンのチューニングデータ　その1

藤原拓海（前期） フロントスポイラー T353 CIBIE＝30000、ドアバイザー TOYOTA＝10000、藤原とうふ店ステッカー 頭文字D＝10000、マフラー MC50 FUJITSUBO＝5000、ホイール EIGHT SPOKE（BLACK）RS-Watanabe＝5000、ボディカラー＝ハイテックツートン TOYOTA

藤原拓海（中期） フロントスポイラー T353 CIBIE＝30000、ドアバイザー TOYOTA＝10000、藤原とうふ店ステッカー 頭文字D＝10000、マフラー MC50 FUJITSUBO＝5000、ホイール EIGHT SPOKE（BLACK）RS-Watanabe＝5000、ボディカラー＝ハイテックツートン TOYOTA、エンジン・駆動系 STEP 7 レース用エンジン＝50000

高橋涼介 リップスポイラー 藤田エンジニアリング＝30000、ミラー サイドミラー 頭文字D＝5000、赤城レッドサンズステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール EIGHT SPOKE MAG F8（BLACK）RS-Watanabe＝5000、ボディカラー＝クリスタルホワイト MAZDA、足まわり STEP5 トーコンキャンセラー＝13000

高橋啓介（赤城レッドサンズ） フロントスポイラー 頭文字D＝30000、リアウイング TYPE Ⅱ MAZDA SPEED＝25000、赤城レッドサンズステッカー 頭文字D＝10000、スポーツサウンドマフラー MAZDA SPEED＝5000、ホイール MS-02（BLACK）MAZDA SPEED＝5000、ボディカラー＝コンペティションイエローマイカ MAZDA

チューニングデータについて:今回紹介しているチューニングパーツを装着すると、原作と同じスタイリングになる。文中では**パーツ名＝購入に必要なポイント数と表記**（一部例外あり）。ちなみにメーカー名の「頭文字D」は「頭文字Dオリジナルパーツ」を指している。

いろは坂で楽にバトルするために

ドラテク指南講座その3

インを開けないテクを覚えよう!!

バトルに勝つためには必要不可欠なテク！

バトルに勝つためには、コースを速く走れることはもちろんだが、それに加えてライバルを追い抜くテクニック、そしてライバルをブロックする対戦用のテクニックも必要になってくる。

例えばコーナーでライバルを抜く場合、同じラインでは抜くことはできないので、ライバルより短い距離を走る内側にラインを変える必要がある。そのときブロックする側は、インから抜くライバルを抑えるために、内側にマシンを移動させて、追い抜くラインをつぶそうとするはずだ。

いろは坂は、いつもよりもインを走るこのテクニックが非常に重要になってくるのだ！

いろは坂のヘアピンを楽にするためのテクニック

いろは坂は、ほかのコースとは比べ物にならないほどきついコーナーが多く存在しているために、バトルどころか完走することすら難しい。そんないろは坂をいかに楽に走り、バトルにも勝つか？

それを実現させるには、ノーブレーキ、アクセル全開のままハンドル操作だけでコーナーを曲がるというテクニックが必要になるのだ。

ハンドルを切り込むだけなので非常に簡単だが、全開であのきついコーナーに突っ込んで曲がるのだから、素早くしかも大きくマシンの向きを変えつつもインを突く操作が必要になってくる。

かなり高速でハンドルを切り込むことが必要になるが、インを突けなければ意味は無い。操作する上で一番意識してほしいことは、早めに切り込むということ。切り込むタイミングを早くして、マシンの向きを大きく変える時間を作るのだ。早く切り込み、インを突くまでにマシンの向きを180度以上変えるというのが目標になるぞ。

切り込む早さも重要だが、インを突いて向きを大きく変えるには、相当手前からハンドルを切り始めなくてはいけない。

早く切り込み、インの壁にマシンの前部をこすり付けられるかがポイント。少しでもインが開くと抜かれるぞ！

失敗すると敗北が濃厚に……

切り込むタイミングが遅れるとインが開き、ライバルに抜かれてしまう。抜かれた後も、ふくらんだラインで走ってしまうとライバルよりも遠回りすることになり、差はさらに広がってしまうぞ。

インを少しでも開けるとそこにライバルが突っ込んでくる。

失敗してラインが膨らめば、遠回りになり、差が広がる。

「公道最速伝説」に登場するライバルマシンのチューニングデータ　その2

小柏カイ マフラー 頭文字D＝5000、ホイール ALUMI-K（SILVER）TRD＝5000、ボディカラー＝ストロングブルーメタリック TOYOTA

東京から来た二人 マフラー 頭文字D＝5000、ボディカラー＝スパークリングシルバー NISSAN

庄司慎吾 フロントスポイラー 頭文字D＝30000、ドアバイザー Honda＝10000、碓氷ナイトキッズステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール RNR（SILVER METALLIC）無限＝5000、ボディカラー＝ミラノレッド Honda

中里毅 フロントバンパー 頭文字D＝30000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール MEISTER S1 3PIECE（SILVER）WORK＝5000、ボディカラー＝ブラックパールメタリック NISSAN

武内樹 エアロダイナミックグリル TOYOTA＝30000、秋名スピードスターズステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（SILVER）頭文字D＝5000、ボディカラー＝ホワイト TOYOTA、エンジン・駆動系 STEP-7 ボルトオンターボ

秋山渉（前期） フロントスポイラー TOYOTA＝30000、サイドマッドガード TOYOTA＝10000、リアスポイラー TRDスポイラー TRD＝25000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（SILVER）頭文字D＝5000、ボディカラー＝ハイテックツートン TOYOTA、エンジン・駆動系 STEP-7 ボルトオンターボ、ボディ STEP-4 ロールバー（渉前期用）

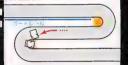
秋山渉（後期） フロントスポイラー 頭文字D＝30000、サイドマッドガード TOYOTA＝10000、リアスポイラー TRDスポイラー TRD＝25000、カーボンボンネット TRD＝20000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（WHITE）頭文字D＝5000、ボディカラー＝ハイテックツートン TOYOTA、エンジン・駆動系 STEP-7 スーパーチャージャー、ボディ STEP-4 ロールバー（渉後期用）

健二 フロントスポイラー NISSAN＝30000、サイドシルプロテクター NISSAN＝10000、リアスポイラー NISSAN＝25000、秋名スピードスターズステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（SILVER）頭文字D＝5000、ボディカラー＝ウォームホワイト NISSAN

中村賢太 エアロフォルムバンパー NISSAN＝30000、サイドシルプロテクター NISSAN＝10000、リアサイドプロテクター NISSAN＝15000、リアスポイラー NISSAN＝25000、リアウインドウスクリーン NISSAN＝10000、赤城レッドサンズステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（SILVER）頭文字D＝5000、ボディカラー＝スーパークリアレッド NISSAN

きついコーナーで減速して曲がると、荷重移動等で曲がりやすくなるが、マシンは不安定になる。この対処をするにはかなりの腕力が必要になる。操作を楽にするためにもアクセルは全開で！

きついヘアピンコーナーは、進入と出口の操作で決まる!!

操作状況	プレイ画面	マップ	アドバイス
コーナー①進入			**かなり手前から切り込む！** ブレーキも踏まず、アクセルも緩めずにハンドルを切り込むだけできついコーナーを曲がるためには、かなり手前からハンドルを切り始めることが重要だ。インにマシンをぶつけにいく感じで切り込もう。
コーナリング中			**直線部分で真横にする** きついヘアピンコーナーでインを突いて曲がるためには、インの壁にぶつけにいくだけでは不十分。これにハンドルを切り込んでいく速さが必要だ。短時間に切り込み、インの壁に先端部をこすり付けながら真横にしていく。
コーナー①脱出			**長く切り込まないように！** インを確実に突くためについついハンドルを切り込んでいる時間を長くしてしまいがち。しかしコーナーを半分過ぎたら、すぐにハンドルを戻して曲がり過ぎないようにしよう。もちろん外側に膨らむなんてことは問題外。
ライン修正			**素早くラインを外側へ！** コーナーを曲がったらマシンの体勢をチェック。まだグリップしていない場合は、短時間でハンドルを微調整して直進状態にしよう。マシンが安定したら次のコーナーの進入に備えてラインを移動していく。
コーナー②進入			**間髪入れずに一気にインへ！** いろは坂のコーナーとコーナーの間隔は非常に短いので、次のコーナーの進入の準備から切り込むまでを短時間にクリアしないといけない。一瞬の遅れでインを突けなくなるので、気を抜かないように。
コーナリング中			**短時間で真横にする！** インの突き方は同じ。インの壁にこすり付ける感じでマシンを真横にする。コーナーが連続するとハンドル操作に微妙な遅れが生じてインを突けなくなるので、コーナーを通過するごとに動作を速くするように心掛けよう。
コーナー②脱出			**過度な接触に注意せよ！** 連続コーナーが終わる部分では、マシンを外側の壁にぶつけやすい。加速させようとして早めにハンドルを戻し過ぎてしまうからだ。マシンの向きに注意しながら、丁寧に直進状態にするように。

「公道最速伝説」に登場するライバルマシンのチューニングデータ　その３

佐藤真子&沙雪 フロントエアロフォルムバンパー NISSAN＝30000、サイドシルプロテクター NISSAN＝10000、リアスポイラー 頭文字D＝25000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（GOLD）頭文字D＝5000、ボディカラー＝インパクトブルー 頭文字D

二宮大輝 カーボンルーフスポイラー SPOON＝25000、ボンネット 頭文字D＝20000、カーボンレーシングミラー SPOON＝5000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（BLACK）頭文字D＝5000、ボディカラー＝サンライトイエロー Honda

岩瀬恭子 フロントバンパースポイラー TYPE-E BORDER＝30000、サイドステップ BORDER＝10000、リアスポイラー MAZDA＝25000、ボンネット 頭文字D＝20000、エアロミラー エレクトリカル TYPE-R KNIGHT SPORTS＝5000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール [illegible]（SILVER）RE雨宮＝5000、ボディカラー＝ブリリアントブラック MAZDA、[illegible] STEP-4 ロールバー（[illegible]）＝12000

岩城清次 ボンネット 頭文字D＝20000、エンペラーステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（SILVER）MITSUBISHI＝5000、ボディカラー＝スコーティアホワイト MITSUBISHI

須藤京一 [illegible]

池谷浩一郎 フロントエアロフォルムバンパー NISSAN＝[illegible]、サイドシルプロテクター NISSAN＝[illegible]、リアアンダースポイラー NISSAN＝[illegible]、リアスポイラー [illegible] NISSAN＝25000、ドアバイザー NISSAN＝10000、[illegible]ステッカー 頭文字D＝10000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール MARK II R（WHITE）SPEED STAR WHEEL＝5000、ボディカラー＝ライムグリーンツートン NISSAN

城島俊也 フロントスポイラー MPF [illegible] MPF＝30000、リアスポイラー CUSCO 3D カーボンWING＝25000、エアロボンネット TYPE-S IS RACING＝20000、[illegible] MPF＝5000、ホイール [illegible]（BRONZE）[illegible]＝5000、ボディカラー＝ロングビーチブルーパール 頭文字D、ボディ STEP-4 ロールバー＝12000

スマイリー酒井 カーボンボンネット SPOON＝20000、マフラー 頭文字D＝5000、アルミホイール（BLACK）頭文字D＝5000、ボディカラー＝チャンピオンシップホワイト Honda、エンジン・駆動系 STEP-7 ボルトオンターボ＝50000

星野好造 フロントエアロバンパー nismo＝30000、マフラー 頭文字D＝5000、ホイール Super ADVAN RacingSA3R（SILVER）YOKOHAMA＝5000、ボディカラー＝ミレニアムジェイド NISSAN

頭文字Z すぐする最速伝説 いろは坂のきついコーナーの曲がり方を覚えるまでは、成功と失敗は紙一重。ハンドルを切るのが早過ぎると、マシンが曲がり過ぎてコースを逆走してしまうことがある。それぐらい早く切り込まないと、マシンを真横にすることはできないぞ。ハンドルを切るタイミングをしっかり身につけることが重要だ。

公道最速伝説 PART4

いろは坂

今回は関東一、いや全国一の究極ダウンヒルコースといってもいいほどにきついコーナーが連続するいろは坂でのバトルを攻略。

iroha-zaka

いろは坂

全　長：5130m
第①区間：1226m
第②区間：1246m
第③区間：1335m
第④区間：1323m

「空中に描くライン」のマスターがカギ!!

とにかくきついコーナーが連続する。そのどれも確実にインを突かなければいけないのだが、最後のライバルとなる小柏には特に注意が必要。コーナーイン側のガードレールが無い部分を飛び越えてショートカットする、いろは坂ならではのアクロバチックなテクニックを駆使しないと勝てないぞ！

差を付けるポイント！　第①区間

いろは坂の前半はまさに序章という感じで、きついコーナーは無いが、真っ直ぐではない。ここでの注意点は接触しないこと。この区間でできるだけ引き離して、追いつかれるポイントを遅くし、ブロックする区間を少なくしよう。

この区間の終わりにあるきついコーナー。ここまでにできるだけ引き離して、中盤の展開を少しでも楽にしよう

ミスは最小限に！　第②区間

きついコーナーが連続する区間に突入。といってもまだまだ序章。きついがコーナーとコーナーの間が長いので、余裕を持って切り込めるはずだ。早めにインに切り込んで、ライバルにつけ入るすきを与えないようにしよう。

まだコーナー間の距離が長い。進入ラインの確保、切り込むタイミング、立ち上がりの修正を確実に。

勝敗はここで決まる！　第③区間

バトルのキーポイントとなるのがこの区間。コーナー間の距離が短くて操作が大変な上に、切り込む早さやステアリング操作がおろそかになると抜かれてしまうからだ。インをショートカットできる部分は、さらに速く操作してブロックしよう。

インをショートカットできる部分では、少しでもインを開けると小柏はそこを狙ってくる。命がけでインを死守すべし！

油断は禁物！　第④区間

まだきついコーナーが残っているが、コーナー間が長いので難しくないだろう。余裕を持って操作できるはずなので、丁寧に走るように。もし第③区間で抜かれても、離されなければここで追い付けるので、最後まであきらめないように。

第３区間で抜かれても、その後離されずに走っているれば抜き返せるチャンスはある。必死にライバルを追うぞ！

いろは坂の攻略で一番意識することは、インをいかに締めるかだ。マシンをインの壁に押し付けて絶対にライバルにインから抜かせないようにしよう。タイムが遅くなることなど気にしない!

前半で引き離せれば大丈夫　VS.清次

清次が相手とはいえ、コースがコースだけに油断は禁物。特に前半は清次が意外に攻めてくるので、丁寧に走るように。前半で抜かれなければ、後半で巻き返してくることはないはずだ。

スタートダッシュはどのコースでもどの相手でも重要なので、アクセルを踏み遅れないようにしよう。

スタート後、緩いコーナーを走るので、コースの幅を有効に使おう。できるだけ直線的に走って、清次との差を広げてしまいたい。

注意が必要なのは前半のきついコーナー。清次は早めに追い付いて攻めてくるので、焦らずに丁寧にインを突いて走ること。ここでの走りは、

バトルの序盤、こちらがミスをしなくても清次は意外に攻めてくる。しかし慌てずにインを突くことだけを考えてれば大丈夫だ。

前半部分で清次に抜かれることがなければ、後半で追い付かれることはない。先々のバトルを見据えてインを突く練習をしておこう

最速ラインをトレースすることを考えよう。もし抜かれても相手は清次なので、中盤以降で大きなミスをしなければ抜くチャンスはあるぞ。慌てずに走ること。

後半はさらにきついコーナーの連続になるが、清次はインのショートカットは使ってこない。もしこの時点で清次の後ろを走っていたら、そのインをショートカットするラインを走って追い抜こう。

どこまでミスをせずに走れるかが勝負！　VS.京一

2戦目は須藤京一。前半は様子見なのか、あまり攻めてこない。だからといって気を抜いて走らないように。油断しているとあっという間に追い付かれてしまい、中盤以降が厳しくなるぞ。

前半、京一は攻めてこないので、あまり緊張感せずに走れるだろう。しかしそこで気を緩めてしまうと、あまり差を広げられなくなる。緊張感を保ち、しっかりインを突いてコーナーをクリアしていこう。

中盤で京一が追い付いてくるはずだ。コーナーも連続しているので、ちょっとしたミスで抜かれてしまう。確実にインを突き、ブロックしていくこと。

序盤で引き離しておけば、きついコーナーに入ってもしばらくはプレッシャーを感じずに走れるだろう。

中盤で京一に抜かれても焦らないこと。後半に登場するインをショートカットするポイントを使えば、楽に抜き返せるぞ。

中盤以降の、インをショートカットできる部分は、無理に攻めなくても大丈夫だ。ただし京一に抜かれていたら、インのショートカットを使って抜き返そう。

空中にラインを描けるかがポイント　VS.小柏

小柏とのバトルで勝敗を左右するのが、後半の「空中に描くライン」をトレースできるかどうかだ。そのラインを走れないと、100%負けが確定するぞ。必死に切り込んでインを死守できるように！

CHECK POINT A

CHECK POINT B

CHECK POINT C

CHECK POINT A

この部分で小柏を引き離しても結局中盤で追い付かれる。しかしここで差を広げる努力をしておくと、コーナーで小柏をブロックする回数が少なくなるので、できるだけ踏ん張って走りたい。

序盤をノーミスで走れると、次の区間に入るまで余計なプレッシャーを感じずに走れる。

後半、きついコーナーに突入する。できればここまで追い付かれずに走れることが望ましい。ブロック無しでコーナーをクリアできる展開にし、中盤以降で小柏をブロックする体力を温存しよう。

CHECK POINT B

きついコーナーの連続区間へ。まだコーナー間の距離が長いので、丁寧にコーナーをクリアするように。インを開けないこととミスしないことに注意しながら走り、小柏を前に出さないようにしよう。

丁寧に進入してインを締め、小柏に抜くすきを与えないこと！

Rが途中で変わるコーナーでは、そのRに合わせて走ろう。

CHECK POINT C

勝負はこの区間。いよいよ空中のラインを使う。インを締めるために素早く切り返そう。タイムが遅くなってもいいので、ブロックに徹するように。最後の緩い部分もインを締めて逃げ切ること。

ショートカットできないと確実に抜かれる。絶対に開けるな！

前を走っていても、油断しないで最後までブロックしよう。

頭文字Z するする最速講座　小柏を倒すのは大変。いろは坂をまともに走れることが前提で、インを確実に突けることが必要となる。さらに高速の切り返しで空中のラインをトレースしなければいけないのだ。根性も重要。

もう『FULL！』には慣れたかな？

ARCANA HEART FULL!
アルカナハート FULL!

EXAMU Inc

アルカナハート FULL！
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年4月16日(稼働中)
■使用基板：—

バージョンアップによってバランスが向上し、さらに対戦が楽しくなった本作。『FULL！』の変更点詳細を中心に新たな攻略情報をお届けするので、対戦で役立ててほしい。

特殊な性質を活用しよう！ ジャンプに関するテクニック

いつもは何気なく使ってるジャンプだけど、細かな性質を生かせば、いろんな使い方ができるみたいだよ♪　覚えて戦力アップしちゃおー♪

ジャンプキャンセルでキャンセル時間延長

ジャンプキャンセルは必殺技でのキャンセルと違い、技の硬直が解ける直前までどんなタイミングでも可能。そして、ジャンプの準備動作中（空中判定になるまで）は、必殺技を出すことができる。必殺技でのキャンセル受付時間を過ぎた後でも、「（ハイ）ジャンプキャンセル～空中判定になる前に必殺技」とすれば、擬似的にキャンセル必殺技が可能なのだ。単発でヒット確認しつつ必殺技につなぐ際に有効となるぞ。

B攻撃などのけぞりが長めな技でも、キャンセル受付時間の関係で単発のヒット確認は難しいが……、

レバー入力～上方向＋ボタンでジャンプキャンセルを経由すれば、ヒット確認から発生の早いが連続ヒット！

ハイジャンプやホーミング移動の特性を活用する

ハイジャンプやホーミング移動には、「レバーで軌道を左右に制御可能」、「左右が入れ替わると相手側に振り向く」といった特性があり、それらは着地するまで無くならない。例えば、ホーミング移動やハイジャンプ～空中ダッシュからジャンプ攻撃Ⓙ▶とすれば、軌道制御によって正面か相手を跳び越すかを使い分けられるのだ。

なお、前述の特性は一度通常ジャンプをするまで継続され、その状態でこのは隠れの術・天といったキャラが空中へと移行する技を出すと、硬直後に特性が発揮される。また、ハイジャンプの準備動作中（空中判定になるまで）に必殺技を出した際も「ハイジャンプした」と認識され、その後は特性が残った状態となるぞ。

空中ダッシュ攻撃で攻める際、ハイジャンプから空中ダッシュをしておけば、ジャンプキャンセル後に……、

ハイジャンプの特性が残る。前方向に軌道を制御すれば、相手を跳び越しつつ振り向いて攻撃できるぞ。

例えばリリカのクイックエア、ハイジャンプの特性を仕込んでおけば、相手を跳び越した際に振り向くようになる。

ジャンプ準備動作中のガード

ジャンプやハイジャンプの準備動作作中（空中判定になるまで）は、レバーを⬅や⬋に入れれば地上ガードが可能。加えて注目してほしいのが、「ハイジャンプは先行入力が可能」という点。これらを利用すれば、有効な回避テクニックを作り出せるぞ。

具体的には、起き上がりやガード、相殺などの硬直（ヒットストップ）中に「ハイジャンプを先行入力し、硬直が解ける直前に⬅または⬋」と入力。成功すれば、ジャンプ準備動作中に打撃技を受けた場合はガードに、それ以外はハイジャンプになるのだ。

これを使えば、投げ技と打撃技による二択の回避や、画面端に追い込まれたときの脱出がしやすくなるほか、相殺発生後にガードを入力しつつ逃げることが可能となるぞ。

ダウン時は入力に余裕があるので狙いやすい。ハイジャンプを先行入力して……、

すぐにレバーをガード方向へ。ジャンプの準備動作中に攻撃を受けても……、

地上ガードになるのでローリスク。くらうのは遅めの空中ガード不能技のみだ

各行動後の特殊な硬直

[illegible]

攻撃側	防御側
ガードのみ可能（B）	ガード硬直中
ガード、移動系動作のみ可能（A）	
技を出すことが可能	

[illegible]

あるかなひみつメモ ●各種表記の見方：【】＝アルカナコンボでのつなぎ、⒞▶＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。F＝フレーム。復帰時間＝空中復帰不能時間。連続技の始動と連続技中で補正値が異なる技は、「連続技の始動（連続技中）」と表記。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値（総体力の基本値は26,400）。

新たな闘い方を模索してみよう！

アルカナ必殺技&システム変更点

『FULL！』では、私たちのほかアルカナやゲームシステムにも変更が加えられているわ。その詳細を紹介するから、しっかり覚えておいて。

発生の均一化に注意　アルカナ必殺技変更点

旧バージョンでは、ほとんどのアルカナ必殺技で発生にキャラ差があり、右下の表に記載した3キャラ（リーゼロッテは地上のみ）は、ほかのキャラより発生が2フレーム遅かった。

『FULL！』ではこれが修正され、キャラ差のあったアルカナ必殺技は、発生が遅かったキャラに合わせて均一化。冴姫、リーゼロッテ（地上のみ）、頼子以外は、発生が旧バージョンより2フレーム遅くなっているのだ。

なお、旧バージョンでキャラ差が無かったアルカナ必殺技（右下の表を参照）は、『FULL！』でもそのままだ。

そのほかの変更点は下表の通り。エンスィーム、マルテルンなどの強力だった技が弱体化され、やや使いにくかったクリィーオフ、蔦などが強化されている。クリィーオフは、下方向と根元の攻撃判定が拡大し、空振りしにくくなっているぞ。

蔦は相殺が起こらないため、相手の技を一方的につぶせる。

空中←＋Dを活用しよう！　システム変更点

空中←＋Dは、全キャラ共通で7フレーム目まで完全無敵に。8～18フレーム目は無防備だが、旧バージョンでは対処が困難だった無敵技や空中ガード不能技に対する、とっさの回避手段として役立つぞ。なお、舞織の空中↘＋Dと美凰の空中↗＋Dは、無敵時間が無くなったので注意。

また、旧バージョンでは相殺後の状態が特殊だった（前号参照）地上のガードキャンセル→＋Dは、キャラが地上判定に変更。相殺後は通常の相殺後と同じく両者五分となり、ジャンプでのキャンセルも可能だ。

空中でアルカナフォースを発動後、相手に空中ガード不能技を重ねられても、『FULL！』では空中←＋Dで回避できるぞ。

『FULL！』アルカナ必殺技変更点詳細

全アルカナ技	
一部キャラ、一部アルカナ技を除き（右表参照）、発生を遅かったキャラに合わせて均一化（＋2F）	

技	変更点
雷のアルカナ　ヴァンリー	
エンスィーム	相殺判定時間を短縮（はぁと使用時1～15F→1～9F）
クリィーオフ	攻撃判定を拡大／持続14F→9F／硬直38F→40F
時のアルカナ　アヌトゥパーダ	
離縛の意	発生63（65）F→63F／全体51（53）F→47F
無量光&本不生の意の時間停止効果	効果中の初段ヒット時に加算される特殊補正90%→80%
樹のアルカナ　モリオモト	
蔦	持続16F→14F／硬直↓↖→版22F→20F、→↓↖版26F→24F／相殺が起こらないように
引き寄せ	ダメージ補正値70%→83%／復帰時間補正値90%→92%
土のアルカナ　オホツチ	
開地門 殺鬼道	クリーンヒット時にもダメージ補正値50%、復帰時間補正値80%を追加
火のアルカナ　ランゴン	
轟天焦	当て身不能に
火孔覇	ダメージ500×14＋2000→400×14＋2000／最終段のダメージ補正値83%→70%、復帰時間補正値92%→90%
闇のアルカナ　ギーァ	
ズィヒェル	全体45（47）F→49F
シェーレ	2段目ヒット中の相手側のやられ判定を変更
ファレン	全体37（39）F→35F
マルテルン	発生21（23）F→28F／全体26（28）F→33F／発生が保証されるタイミング2（4）F→9F／3段目の性能を1、2段目と同等に変更
水のアルカナ　ニプトラ	
カタラクタ	全体41（43）F→35F

※カッコ内の数値は発生が遅かったキャラ（右上の表を参照）のもの

旧バージョンでアルカナ必殺技の発生が遅かったキャラ

冴姫、リーゼロッテ（地上のみ）、頼子

旧バージョンで発生にキャラ差が無かったアルカナ必殺技

アルカナ名	技名
パルティニアス	ロズ キクロス
ヴァンリー	クリィーオフ
	エムローン エナッド
アヌトゥパーダ	本不生の意
ランゴン	火攻焔
	轟天焦
テンペスタス	アブ-オレオ
ギーァ	シュヴーァ
ディウー・モール	デシリュール

アルカナ名	技名
ディウー・モール	ミルワール
	アンヴァリデ
ニプトラ	プルヴィア
	ニトルム
	プレプルヴィウム
	レグヌム
オレイカルコス	エピドシス
	イスキューロン
	スクレーロン

※上記のキャラと技は、『FULL！』での発生均一化修正の対象外。属性効果は均一化修正無し。

～システム変更点～

- 一定時間、連続技の練習などが可能なトレーニングモードの追加
- CPU戦の難易度を調整
- スタート＋ボタンで選択できる新規キャラカラーの追加（3色）
- 空中←＋Dの無敵時間を均一化
- キャラクターの防御力、根性値のバランスを調整
- ガードキャンセル→＋Dで相殺を起こした後の動作を均一化
- 空中復帰が3フレーム前から先行入力を受け付けるように
- アドバタイズデモ中のサウンドオフ機能を追加

『アルカナハート FULL！』追加カラー一覧

※スタートボタン（Sと表記）を押しながらA～Dを押すことで、通常のA～Dとは別のカラーを選択可能。S＋Aは、旧バージョンのスタートカラーと同じ。

あるかなひみつメモ　●**アルカナ変更点補足：**雷、火、闇など、旧バージョンで主流だったアルカナは一通り弱体化。雷のエンスィームや闇のマルンテルンなどは、分かっていても対処が難しかっただけに、妥当な変更だろう。火は火孔覇のダメージと補正値の修正により、爆発力が低下している。旧バージョンでのアルカナにこだわらず、これを機にほかのアルカナにも目を向け、新しい闘い方を考えてみるといい。

りぼんびーむを使った連係

『FULL！』では、りぼんびーむに大きな変更が加えられた。A版は発生が早くなった分、当てた後の有利となる時間が減少（ヒット、ガード共に＋2フレーム）。B版は、旧バージョンとほぼ同じ感覚で使用できる。

注目は移動距離の長いC版。攻撃判定が後方に拡大され、しゃがんだ相手を跳び越しつつめくりで当てられるようになったので、ガードを揺さ振るのに活用できる。相手が直感的にしゃがみやすい、空中ダッシュ【B→⬅＋B】後やフロントステップからのしゃがみA後に、正面ガードとなるB版と交ぜて出すと有効だ。

また、相手の起き上がりにC版を重ねれば、相手の立ち、しゃがみに関係無くめくりで当てられるぞ。

レバー入れ投げ後に➡＋Dで接近し、BorCりぼんびーむでガードを揺さ振る。B版の方が発生が早いため、若干遅めに出す必要があることに注意。

りぼんびーむから中下段の二択

Cりぼんびーむは起き上がりに重ねたとき以外、相手が立っているとめくりにならないが、当てた後は大幅に有利。相手が立ちガードした場合は昇りジャンプAorBが連続ガードとなり、中段として機能するのだ。

画面中央ではジャンプの前にフロントステップする必要があるため狙いにくいが、画面端ならその場から届くので、立ちガードを確認後に仕掛けられる。Ⓒ Aはーとふるぱんちⓗ（⬇＋D）～などの連続技を狙おう。

なお、『FULL！』ではジャンプAに連続技始動時のダメージ補正値が付いたので、昇りジャンプBⒸ Aはーとふるぱんちが当たる神依、リリカ、頼子にはそちらを使っていこう。

BorCりぼんびーむによる表裏の二択を立ちガードでしのぐ相手には、続けて中下段の二択。Bりぼんびーむ後も狙えるぞ。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●ジャンプA：連続技の始動に使った際のダメージ補正値80%を追加
- ●はーとふるぱんち：コマンド入力優先順位をりぼんびーむより高く／地上版の上昇部分のダメージ補正値を91%に、復帰時間補正値を96%に均一化／空中版のダメージ補正値を83%に、復帰時間補正値を92%に均一化
- ●りぼんびーむ：攻撃判定を後方に拡大／1F目から足元が無敵に／A版の発生30F→23F、全体46F→47F／B版の発生32F→30F、全体45F→44F／C版の発生34F→32F、持続4F→6F、全体44F→42F
- ●必殺きっく：発生21F→22F
- ●愛の鉄拳ぱんち：相殺が起こらないように
- ●すっごいはーとふるぱんち：1段目が各種キャンセル不能に／地上版カス当たり時のダメージ補正値を95%に、復帰時間補正値を98%に均一化／空中版カス当たり時のダメージ1600×3→300×3、ダメージ補正値を95%に、復帰時間補正値を98%に均一化

対戦攻略

変更点が少なく旧バージョンと同じ感覚で使える美凰だが、キーとなる技の変更点には注意が必要。強化点と併せて覚えておきたい。

美凰
Mei-Fang

Text：MVP

通常技と朱雀宝輪

『FULL！』で大きく変更された通常技は、➡＋Bとしゃがみ B。➡＋Bは攻撃発生前の相殺判定が無くなり、つぶされやすくなった。『FULL！』では、早めに出して先端を当てるような使い方を心掛けよう。しゃがみBは↙＋Bで出してもジャンプキャンセルができなくなり、立ち回り、連係共に使いにくくなっている。

一方、朱雀宝輪は当てた直後に各種キャンセルが可能になったことで、使い勝手が良くなった。ホーミングキャンセルをした場合は割り込まれにくい攻めが可能となり、設置系のアルカナの超必殺技でキャンセルをすれば、ガード時はフォローでき、ヒット時は起き攻めが強力になるぞ。連係、連続技共に多用していこう。

中段技として連係に使いやすくなった朱雀宝輪。アルカナ超必殺技（闇や水がオススメ）でキャンセルすれば、立ちガードされてもフォローできる。

超必殺技に注目！

天部仙掌と四聖王道は、『FULL！』で使い方の幅が広がった。天部仙掌はやはり使いにくいが、状況限定で2ヒットするように。一定以上の高度で、相手よりも低い位置から当てると2ヒットさせやすい。C青龍亢山地上ヒット後、少し遅らせて出せば2段目まで連続技になるぞ。なお、失敗して2段目をダウン回避で避けられても、反撃は受けないので安心だ。

四聖王道は発生が早くなった上、空中の相手を拾いやすくなったので、中間距離からの連続技で活用できる。しゃがみCやAorB白虎崩虔を出した際、単発でヒット確認しつつ出しても連続ヒットさせられるのだ。白虎崩虔後は入力が早いと天部仙掌に化けるので、着地の瞬間に入力しよう。うまく四聖王道が決まれば、2段目からⓗ（➡＋D）→【立ちA→立ちB→立ちC】Ⓙ低空空中ダッシュC→（着地）フロントステップ～【立ちA→➡＋B】Ⓙ～などと決められる。四聖王道の1段目からⓗ（↙＋D）→立ちA～とつなぐパターンもあるが、高さが低いと決まらないので注意。

四聖王道は単発ヒット確認から決めやすくなった。ホーミングキャンセルから連続技につなげば、大ダメージを与えられる。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●⬅＋A：しゃがみB、しゃがみC、↙＋Cへのアルカナコンボルートを追加
- ●しゃがみB：性能を均一化、ジャンプキャンセル不能に
- ●➡＋B：発生前の相殺判定を削除
- ●ジャンプA：斜めジャンプ時の硬直12F→14F、垂直ジャンプ時の硬直15F→14F
- ●ジャンプB：攻撃判定を縮小
- ●青龍亢山：着地硬直3F→5F
- ●朱雀宝輪：キャンセル可能になるタイミングを早く
- ●四聖王道：前進スピードを上昇／発生11F→8F／持続9F→10F／吹っ飛び属性を変更
- ●天部仙掌：落下部分と接地部分が両方ヒットするように／落下部分のダメージ4500→4000、ダメージ補正値70%→50%、復帰時間補正値90%→80%

あるかなひみつメモ
- ●はぁと補足：『FULL!』では、必殺きっくの発生が1フレーム遅くなっている。普通に使う分には気にならないが、ガードキャンセル⬅+Dから出した場合は、攻撃発生前に着地してしまうので注意。
- ●美凰補足：使いやすくなった朱雀宝輪。⬅↖⬇↙➡↖+ボタン二つずらし押しで、地克転身→朱雀宝輪と出せるので覚えておこう。なお、ジャンプBの攻撃判定は前後が若干小さくなっている。

オルナを使ったガード崩し＆連続技

『FULL！』ではオルナの性能が変更され、ヒット時のリターンが大きくなった。間合いとボタンを調整すれば見切られにくいめくり＆中段になるので、ガード崩しに組み込もう。

狙いやすいのは、空中ダッシュ【B→C】後にCオルナを出すパターン。着地と同時に出せば神依、このは、リリカ、きら、フィオナ以外に、着地後に立ちBⒸ▶Cオルナとすればきら以外にはめくりに。正面ガードとなるBオルナと使い分けよう。なお、きらには空中ダッシュ【A→B】→（着地）BorCオルナなどを使うといい。

また、至近距離でフロントステップから【しゃがみA→遅め立ちB】Ⓒ▶遅めAorBオルナとすれば、きら以外にはBでめくり、Aで正面ガードになるぞ。きらにはBorCオルナを使おう。

下記カコミはオルナヒット後の基本連続技で、Ⅰは各種ゲージを使用しないもの。Ⅱはガードされたときのフォローを兼ねたもので、Ⅲはめくり始動で大ダメージを与えられるものだ。状況に応じて使い分けよう。

しゃがみAを入力後、すぐにタメを開始。遅めに立ちBを出してタメ時間を稼ぎ……

若干遅めのキャンセルBオルナでめくりに！ 遅過ぎるとめくれないので注意。

連続技

Ⅰ オルナ（正面ヒット）→ジャンプB→（着地）立ちBⒸ▶Cオルナ→※空中ダッシュ【B→C】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→⬅+B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶Cフラガラッハ　ダメージ：8345

Ⅱ オルナⒽ▶（⬇+D）→（着地）フロントステップ【立ちB→立ちC】Ⓙ▶低空空中ダッシュB→（着地）【立ちB→C】Ⓒ▶Cオルナ→連続技Ⅰの※以降へ　ダメージ：9411

Ⅲ オルナ（めくりヒット）→ジャンプB→（着地）【立ちB→C】Ⓒ▶Cオルナ→連続技ⅡのⒽ▶（⬇+D）以降へ　ダメージ：10224

変更点を知り実戦で生かす！

『FULL！』のクラウ・ソラスは、下表の通りボタンによる性能差が大きくなっている。A版は攻撃判定が高い位置のみ、やられ判定が低い位置のみに変更。空中ガード不能の特性に加えて相殺が起こらなくなったので、対空性能が大幅に向上している。

B版は攻撃発生の直前まで無敵で、攻撃判定が上下に大きいため、対地と対空を兼ねた割り込みとして役立つ。ガードキャンセル➡+Dから出すのが特に強力で、B攻撃をガード後に最速で出せば、相手が何もしていなければ硬直にヒット、C攻撃を出していれば回避しつつヒット。ジャンプキャンセルした場合も、空中ガード不能なのでヒットしやすいのだ。

C版は攻撃判定が高い位置に無く空中ガード可能なので、地上の相手に対する割り込みに使おう。

フラガラッハは軌道がより前進するようになり、空中連続技の締めにCフラガラッハを使うと、ほとんどの状況で相手の後ろに着地する。相手がダウン回避した場合はこちら側に向かってくるので、投げを中心に攻めよう。ダウン回避をしないようならしゃがみBでダウン追い打ちし、ハイジャンプでキャンセルしつつ空中ダッシュ攻撃で攻めを継続しよう。

相手のB攻撃をガード後、ガードキャンセル➡+D→Bクラウ・ソラスを最速で入れ込む。多くの選択肢をつぶせる強力な行動だ。

『FULL！』主要変更点詳細

- **ジャンプA**：連続技の始動に使った際のダメージ補正値80%を追加
- **➡+C**：発生10F→11F、相殺判定8～11F→9～12F
- **ジャンプ中⬆+C**：のけぞり時間20F→15F、ガード硬直時間21F→16F
- **オルナ**：空振り時＆ガード時はそのまま着地するように／着地時の硬直20F→26F／ヒット時、相手が地面でバウンドするように（追撃可能）
- **クラウ・ソラス**：ボタンによる性能差を大きく（下表参照）
- **ブリューナク**：C版は相殺が起こらないように
- **フラガラッハ**：軌道を変更
- **ガルフ・ダグザ**：5段目のダメージ補正値95%→91%、復帰時間補正値98%→96%／6段目のダメージ3800→4000、ダメージ補正値83%→91%、復帰時間補正値92%→96%
- **リア・ファイル**：地上版の前進距離を短縮／多段部分の吹っ飛び属性を変更

『FULL！』版 クラウ・ソラスの性能

ボタン	発生	持続	硬直	備考
A	5	2	30＋着地後16	1～7上半身無敵、相殺不能、空中ガード不能
B	8	3	33＋着地後16	1～7無敵、相殺不能、空中ガード不能
C	11	3 (8) 2	27＋着地後16	1～13無敵

限られた時間を有効に使うために
トレーニングモード

『FULL！』で追加された、一定時間連続技などの練習ができる「トレーニングモード」。連続技のダメージやその時点でのダメージ補正値が表示されるほか、スタートボタンでメニューを呼び出すことができ、相手キャラやゲージの設定を変更できるぞ。

メニューの項目とそれぞれの内容は、右の表にある通り。「RESTART」に合わせて攻撃ボタンを押せば、変更した設定が反映されつつ、キャラの位置と体力がリセットされる。メニューを呼び出した状態でスタートボタンを押してしまうと、メニューが閉じるだけで変更した設定が反映されないので注意。メニュー表示中も残り時間は減っていくので、素早く、かつ確実に設定を変更したい。

なお、トレーニングモード中は相手をK.O.することが無いものの、表示されるダメージは体力に応じて補正が掛かる。放っておけば回復するが時間が掛かるので、ダメージを比較したいときは「RESTART」で体力を満タンにするか、逆にゼロまで減らしてから技を決めた方が効率的だ。

始まったらスタート・⬇⬇⬅⬇⬅⬇⬅⬇・攻撃と入力。時間をムダにするな！（笑）

パワーゲージは「MAX」にすれば連続技中にどの程度増加するかを確認しやすい。

メニューで設定できる内容

項目	内容
CPU TYPE	相手キャラの基本動作設定。「STAND」は立ち、「CROUCH」はしゃがみ、「JUMP」は垂直ジャンプ。「CPU」にすると、CPU戦と同様に行動してくる。
GUARD	相手キャラのガード設定。「OFF」は一切ガードせず、逆に「GUARD」はすべての攻撃をガードする。「1hitGUARD」は最初はガードせず、1発攻撃を当てるとその後に一定時間ガードするようになる。
RECOVER	相手キャラの復帰動作設定。「OFF」は復帰動作無し、「NORMAL」は空中復帰のみ実行、「HOMING」はダウン回避と壁受け身のみ実行、「BOTH」はすべての復帰動作を実行する。なお、各復帰動作はすべて最速で実行される。
POWER GAUGE TYPE	パワーゲージの設定。「NORMAL」は普段通りで、「MAX」は設定した時点で満タンになり（使用すれば減少していく）、「INFINITY」は無制限に使用可能となる。
HOMING GAUGE TYPE	ホーミングゲージの設定。「NORMAL」は普段通りで、「INFINITY」は無制限に使用可能となる。

あるかなひみつメモ
●**冴姫補足**：オルナを意識させた後は下段技が決まりやすくなるので、立ちB後にしゃがみCなどを出すのも有効。オルナをめくりでヒットさせた後は、最速でジャンプBにつないで相手の浮きを抑えるのが、続く連続技を決めるコツだ。ガードキャンセル➡+Dからのクラウ・ソラスは、鋼のアルカナ以外ならガードキャンセルを⬆+Dで入力すると出しやすくなるので覚えておこう。

対戦攻略

旧バージョンでは上位キャラだった故に、変更点が多い神依。闇間の変更により連続技の修正が必要なので、新連続技をチェック!

朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

『FULL!』での連続技をマスターせよ!

Ⅰはパワーゲージを使わない基本連続技。まず、Ⓗ後のしゃがみAは相手が低くなり過ぎない程度に近付いてから当てよう。その後はジャンプ攻撃を出すタイミングが重要で、最初のジャンプBはかなり遅め(頂点寸前)に出し、次のCは着地少し前に当てるように出す。続くフロントステップ〜ジャンプ後のBは最速を心掛け、Cは1回目の【B→C】より少し早いタイミングで出そう(空中復帰不能時間が減っているため)。また、画面端では最後の天鎖をAにすること。どうしても難しいようなら、2回目のジャンプ【B→C】を省くといい。

Ⅱは全アルカナ共通の連続技。枯霊後はAを押したまま空中連続技を決め、下方向＋Cまで当てたらAを離して枯霊をヒットさせよう。その後の拾いが若干高かった場合は、最後のジャンプAを省くこと。枯霊を低めで当てないと追撃が難しいので、ボタンを離すタイミングを覚えたい。

Ⅲは画面中央限定。A闇間後のしゃがみAは早め(高め)に当てよう。

ジャンプ【B→C】は慣れるしかない。最初の遅らせが重要だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ A闇間Ⓗ (➡＋D)→【しゃがみA→↘＋B】Ⓙ【遅めB→遅めC】→(着地)フロントステップ〜ジャンプ【B→遅めC】→(着地)フロントステップ↘＋BⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ C天鎖　ダメージ:9504

Ⅱ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】※Ⓒ B闇間Ⓒ 枯霊(A押しっぱなし)→↘＋BⒿ BⒿ【B→下方向＋C】(→A離す〜枯霊ヒット)→(着地)フロントステップ【立ちA→↘＋B】Ⓙ【A→B】Ⓙ【A→B→C】Ⓒ C天鎖　ダメージ:10109

Ⅲ (画面中央限定)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ A闇間Ⓗ (➡＋D)→【しゃがみA→立ちB→立ちC】(Ⓒ A闇間空振り)→【しゃがみA→立ちB】→連続技Ⅱの※以降へ　ダメージ:10654

技性能の変更をチェック

闇間は斬り払う部分の出始めに相殺判定が追加されているが、接近前につぶされやすく、低い位置には相殺判定が無いため過信は禁物だ。

ジャンプB＆Cの硬直時間延長はかなり痛いが、相手にしっかり当てるような出し方をすれば十分に使える。相手のジャンプへのけん制で置いておくときは、ジャンプAを使おう。

斯封は着地硬直が発生するようになり、空中ダッシュ斯封による攻めは弱体化。だが、防御的に使う分には相変わらず強力なので忘れずに。

逝斬はほぼ追撃ができなくなったので、ガードキャンセル後以外は使う局面が少なくなった。余ったパワーゲージは、無怨や枯霊に投入しよう。

枯霊は出始めに攻撃判定が付き、その発生が早い。パワーゲージが余っていたら業刎などで奇襲しつつ出し、連係を組むのが有効になりそうだ。

ジャンプB＆Cの空振りは危険。相手に当てるように出そう。

『FULL!』主要変更点詳細

- **フロントステップ**:立ちB、しゃがみB、立ちC、➡＋Cを出した際に残る勢いが減少
- **しゃがみA**:ダメージ補正値91%→80%／復帰時間補正値96%→98%
- **立ちB**:アルカナコンボの受付時間を短縮／相殺判定を縮小
- **しゃがみB**:アルカナコンボの受付時間を短縮／ダメージ補正値91%→87%／復帰時間補正値96%→94%
- **↘＋B**:連続技の始動に使った際のダメージ補正値70%を追加
- **しゃがみC**:前進距離を短縮
- **ジャンプB**:持続3F→1F／硬直21F→27F
- **ジャンプC**:硬直19F→23F
- **ジャンプ中下方向＋C**:相殺判定を削除
- **闇間**:1段目の攻撃判定を削除／ほか性能変更(下表参照)
- **天鎖**:B版の硬直25F→22F／C版の硬直31F→25F／C版3段目のダメージ2500→2000、ダメージ補正値70%→83%、復帰時間補正値90%→92%
- **斯封**:当て身成立後、攻撃発生前のホーミングキャンセルを不可能に／空中版空振り時、動作終了前に着地すると8Fの着地硬直が発生するように／ダメージ補正値83%→70%／復帰時間補正値92%→90%／空中A版の出始めの当て身判定を縮小、吹っ飛び属性を変更
- **逝斬**:吹っ飛び属性を変更
- **枯霊**:出始めに攻撃判定を追加、発生6F、持続1F、ダメージ500、復帰時間25F、ダメージ補正値95%、復帰時間補正値98%／弾の最速発生52F→44F、全体33F→26F、連続技中のダメージ補正値85%→83%

『FULL!』版 闇間の性能

ボタン	発生	持続	硬直	ダメージ	備考
A(移動)	4	9	9	—	※1
A(攻撃)	9	3	17	2200	1〜4相殺判定有り／ヒット時硬直差＋1、ガード時硬直差＋3　※2
B(移動)	5	12	13	—	※1
B(攻撃)	9	4	24	2600	1〜4相殺判定有り／ガード時硬直差－11　※2
C(移動)	6	18	19	—	※1
C(移動)	9	4	30	3000	1〜4相殺判定有り／ガード時硬直差－11　※2

※1:発生は攻撃が発動する判定のもの。この判定が相手に接触すると攻撃が発動する。
※2:硬直差は両者が技を出せるようになるタイミングを元にしたもの。

対戦攻略

このは

[illegible]は『FULL!』で[illegible]化された[illegible]した戦法を紹介。攻め[illegible]増やして弱体化した部分を[illegible]い、相手をかく乱せよ!!

ジャンプ中下方向＋Cによるめくり

ジャンプ中下方向＋Cは、『FULL!』になって振り抜いた足に攻撃判定が付いたので、めくりを狙えなくなったジャンプCの代わりに使える。発生が遅い分、旧バージョンのジャンプCよりは見切られやすいが、攻撃判定が自分の真後ろまであるため、相手キャラを問わない点が魅力だ。

主な活用ポイントは、立ちBなどをガードさせた後。このは、舞織、美凰、リリカ、リーゼロッテ、頼子、フィオナには、最速のⓙ空中ダッシュ下方向＋Cがめくりとなるのだ。ただし、横幅が狭いこのは、リーゼロッテ、フィオナには、後方ジャンプから空中ダッシュしないと下方向＋Cが空振りしやすいので注意。

空中ダッシュを見て逆ガードをする相手には、正面ガードとなる空中ダッシュ直後の隼蹴りと併用するべし。隼蹴り後の動きは右記を参考にしよう。なお、対応キャラ以外でもⓙ(後方ジャンプ)→一瞬待って空中ダッシュ下方向＋Cとすれば、跳び越してめくりを狙うことが可能だ。

また、ハイジャンプから空中ダッシュ【A→B】などをガードさせ、前方にジャンプキャンセル→軌道制御で相手を跳び越しつつ下方向＋C、といったパターンも強力となるぞ。

立ちBなどをガードさせたら、ジャンプ直後に空中ダッシュして相手を跳び越しつつ……、

ジャンプ中下方向＋Cでめくる。ヒット時はフロントステップ〜立ちAから連続技へ!

あるかなひみつメモ
●神依補足:しゃがみCは前進距離が短くなり、フロントステップの勢いを付けないと【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】が届きにくいので注意。枯霊は、AとBのどちらか一方を押していればためられる。また、Aを押しっぱなしにした状態でBを押し、そのままBを押しっぱなしにしてAを離しても、枯霊は発動しない(その逆も可能)。ためた状態でABCすべての攻撃を使うことも可能だ。

対戦攻略

通常技から必殺技まで大幅な手直しが加えられ、弱いとの評価は過去のものに。変更点と新たに発見された連続技を使いこなそう！

春日 舞織

Kasuga Maori

Text：バチ

新技や変更点をチェック！

まずはモーションが変わった技を解説。➡＋Aは中段技だが、攻撃判定が高い位置から発生するため、しゃがみ状態に当たるのは23フレーム程度（相手キャラにより異なる）。ジャンプCを立ちガードさせつつ出せば、連続ガードとなり21フレーム程度で当たるので、主にこの連係で使おう。

↘＋Bは発生が遅いものの相殺判定があり、立ちorしゃがみA後に出せば相手のしゃがみAに相殺を取れる。その場合はヒットストップ中にコマが当たるため確定でヒットし、さらに立ちBなどが連続ヒットするぞ。

次は注目の変更点。立ちBは、全キャラのしゃがみやられに当たるようになっている。立ちCは振り上げた手にも相殺判定が付き、引き付けなくても上からつぶされることは無くなった。相殺後は立ちAが基本だが、相手の位置が高いと空振りしやすいので、その場合は相殺後に街風駆けや破魔の獅子吼などを使いたい。

必殺技では、街風駆けがこのはのしゃがみ前進にも当たるようになったのがうれしい。A街風駆けが至近距離でヒット後は、【立ちA→立ちB】～と追撃が決まるので見逃さずに。

桜花の舞はダメージ補正値が軽くなったが、硬直が長くなったので各種超必殺技やホーミングでキャンセルしないと追撃が不可能に。

➡＋Aは待望の中段技。ヒット後の追撃は、画面端なら立ちBが安定。画面中央では立ちBが当たらないキャラが居るので、欄外を参照のこと。

↘＋Bは発生こそ遅いものの、相殺判定があるので立ちorしゃがみA後に出せば暴れつぶしになる。ガードされても攻めを継続できるぞ。

街風駆けと退魔の瑞鶴の複合入力

必殺技の出始め2フレーム間は各種超必殺技でキャンセルでき、街風駆けはキャンセルしても姉の突進が出る。街風駆けと退魔の瑞鶴の入力を連続で成立させると、姉の突進を出しつつ退魔の瑞鶴を出せるのだ。

入力は←↙↓↘→↙＋C～AB同時押し（またはCB同時押し～A）がオススメ。レバー入力とボタンのずらし押しは、できるだけ素早く入力しよう。キャンセル時や相殺後は、ヒットストップ中に入力すると単体の退魔の瑞鶴が出てしまうので、ヒットストップが解けた後にボタンを押すこと。

これを使えば、画面端以外で【立ちAor➡＋A→立ちB→➡＋B→立ちC】Ⓒ▶C街風駆け→退魔の瑞鶴（→➡＋Dで接近）→A街風駆け→立ちBⒿ▶【B→C】～などの連続技が可能に！　高威力なのでマスターしておきたい。

成功すれば、街風駆けの出始めをキャンセルして退魔の瑞鶴が出る。ヒット後は……

➡＋D（押しっぱなし）で接近してA街風駆けを決め、さらに追撃を決めよう。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●➡＋A、↘＋A、↘＋B：モーション＆性能変更（下表参照）
- ●立ちB：攻撃判定を拡大
- ●➡＋B：2段目の出始めを立ちガード不能に
- ●しゃがみB：攻撃判定を拡大
- ●立ちC：相殺判定を拡大／相殺判定1～15F→1～14F
- ●しゃがみC：1段目の出始めを立ちガード不能に
- ●ジャンプB：硬直24F→16F
- ●ジャンプC：持続12F→16F／キャンセル不可能に
- ●桜花の舞：ダメージ補正値70％→83％、復帰時間補正値90％→92％／ヒット時の硬直時間を延長
- ●街風駆け：移動距離を短縮／攻撃判定を拡大／A版の全体38F→36F／B版の全体48F→46F／C版の全体58F→52F
- ●雷呻落とし：最終段の吹っ飛び属性を変更
- ●飛計路翔け：発生37F→32F／全体39F→38F／発生が保証されるタイミング35F→26F
- ●破魔の獅子吼：1段目も相殺不可能に
- ●退魔の瑞鶴：発生35F→30F
- ●神来社の矢：発生24F→11F／全体74F→39F／ダメージ補正値70％→83％、復帰時間補正値90％→92％
- ●神来社の矢 鼓舞：発生17F→7F／全体67F→38F／ダメージ補正値50％→70％、復帰時間補正値80％→90％
- ●神来社の矢 神座：発生11F→4F／全体61F→35F

新通常技の性能

技名	発生	持続	硬直	ダメージ	ガード段	備考
➡＋A	18	10	17	700	立／空	ヒット＆ガード時硬直差＋3　※1
↘＋A	8	6（6）4	12	600×2	屈／空	ヒット＆ガード時硬直差＋2　※1
↘＋B	24	3・3・2	12	600×3	立／屈／空	ヒット時硬直差＋8、ガード時硬直差＋4　※1、2

※1：硬直差は両者が技を出せるようになるタイミングを元にしたもの。➡＋Aは同キャラで相手が立ち状態のもの。
※2：14～29F相殺判定　　※ダメージ補正値は連続技の始動80％、連続技中95％、復帰不能時間は98％（3技共通）。

隼蹴りでアクセントを付ける

『FULL！』で強化された隼蹴りは、左記のように空中ダッシュを見て逆ガードする相手に狙ったり、接近戦や起き攻めでジャンプ直後に出し、しゃがみガードを崩す使い方が有効。

ガード時は後方2段ジャンプや空中バックダッシュで間合いを離し、苦無でけん制するのが基本。空中ダッシュ【A→B】で攻めたり、空中ホーミング移動で接近して下方向＋Cでめくりを狙うのも面白い。なお、昇りで出す際は↓↑↓＋ボタンでハイジャンプから出せば、ガード後のジャンプ軌道をレバーで操作できるぞ。

ヒット時は↘＋ボタンでタメつつ前方への転がりに派生し、相手がダウン回避していたらこのは落としの術を狙う、という戦法が強力だ。

隼蹴りガード時は、着地前に行動可能（空中ダッシュや2段ジャンプの回数はそのまま）。離脱～けん制と攻めを使い分け、相手をほんろうしよう。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●しゃがみのけぞり：やられ判定を拡大
- ●三角飛び：はりつき時間15F→19F／ジャンプ高度を低下
- ●立ちA：連続技の始動に使った際のダメージ補正値80％→70％／持続2F→1F／硬直11F→12F
- ●しゃがみB：アルカナコンボの受付時間を短縮
- ●ジャンプA：連続技の始動に使った際のダメージ補正値70％を追加／持続8F→4F／硬直12F→16F
- ●ジャンプB：相殺判定を削除
- ●ジャンプC：攻撃判定を縮小
- ●ジャンプ中下方向＋C：連続技の始動に使った際のダメージ補正値70％を追加／攻撃判定を変更／持続5F→8F／硬直12F→18F
- ●苦無：連続技の始動に使った際のダメージ補正値80％を追加／全体34F→37F
- ●飯綱落としの術：ダメージ3000→3500
- ●土遁の術：潜っている間は対打撃無敵に／潜り中の動作が可能になるまでの時間17F→31F
- ●このは隠れの術・地＆天：動作フレームを変更（下表参照）
- ●隼蹴り：落下スピードを上昇／ガード時、空中で再行動可能に／攻撃判定を強化／ヒット時も転がりへ派生可能に
- ●転がり：全体24F→20F／1～9Fに無敵を追加
- ●このは落としの術：持続4F→1F
- ●このは百分身の術：硬直17F→27F／対投げ無敵を削除

『FULL！』版 このは隠れの術の性能

ボタン	全体	無敵時間	ボタン	全体	無敵時間
地上A	42	10～34	空中A	46	10～34
地上B	48	10～37	空中B	52	10～37
地上C	54	10～41	空中C	57	10～42

※旧バージョンは全体43F（地上A版のみ42F）、7～8F対打撃無敵、9～34F無敵。地上版の無敵時間終了後、3Fの対投げ無敵がある点は旧バージョン、『FULL！』共通。

あるかなひみつメモ　●舞織補足：➡＋Aは、相手が立ち状態なら21（このは、リーゼロッテは22）フレーム、しゃがみ状態なら23（このはは24、きらは22）フレームで当たる。画面中央でしゃがみ状態にヒットさせた後は、はぁと、冴姫、頼子、フィオナには立ち＆しゃがみBがつながらないので、➡＋AⒸ▶神来社の矢 鼓舞or神座で追撃しよう。美凰にも立ちBはつながらないが、しゃがみBで代用すればOKだ。

対戦攻略

変更点は細かなものが多く使用感は変わらないが、連続技などに少なからず影響がある。『FULL！』に対応したものに切り替えよう。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

Text：OYZ

全体的に性能アップ！

通常技は発生が早くなったり、硬直時間が短くなったものが多い。特にジャンプA＆Bは、けん制技として使いやすくなっている。また、しゃがみCが人形収納時、分離時共に見た目通り下段判定になったのは、うれしい変更点だ。一方、通常技で唯一弱体化したのがしゃがみBで、前進距離が少し短縮。主力技だけに、地味ながら痛い変更といえる。

立ち回りに影響するのは、【しゃがみB→➡＋B】のアルカナコンボの追加。相手がしゃがんでいても密着状態なら➡＋Bが当たる上（このはのみ当たらない）、ヒット確認が簡単でガード時はジャンプキャンセルなどで仕切り直せるのが強み。近いときは【しゃがみB→➡＋B】、遠いときは【しゃがみB→立ちC】と使い分けよう。

続いて人形の変更点を見ていこう。基本的な性能はほとんど変わらないが、移動スピードが上がったり、ダウン時間が短くなったりと全体的にパワーアップしている。マーキング必殺技では、空中版の抗えぬボイゲンが大きく変更され、バク転攻撃→ひっかき攻撃の2段技になった。

最後に、連続技での主要技はダメージが増えた代わりに各種補正値が重くなったものが多く、ループ回数を増やしてもダメージはあまり伸びない。ジャンプC（人形分離時）の発生が遅くなり空中復帰されやすいので、ループ回数を減らした方が無難だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみB→➡＋B】Ⓒ▶C別たれたゼーレ→空中ダッシュB→（着地）※立ちA（1段目）Ⓙ▶【A（1段目）→B→遅め下方向＋C】→人形立ちB攻撃ヒット→｛（着地）※ジャンプ【A（1段目）→B→遅め下方向＋C】→人形立ちB攻撃ヒット｝×2Ⓗ▶（⬅＋D）→ジャンプC→（着地）ジャンプA（2段目）Ⓙ▶【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット→｛（着地）ジャンプ【C→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット｝×2Ⓙ▶下方向＋C　※の部分は着地後少し前に歩いてから出す　ダメージ：11845

Ⅱ ベトルークの朱い涙（8段目）Ⓗ▶（➡＋D）→➡＋BⒿ▶BⒸ▶C別たれたゼーレ→空中ダッシュA（1段目）Ⓙ▶【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット→（着地）ジャンプ【B→C】Ⓙ▶【C→下方向＋C】　ダメージ：9067

連続技解説

ジャンプCや人形C攻撃は各種補正値が重くなったが、一方でジャンプAは発生が早くなり、人形の立ちB攻撃は威力がアップしている。『FULL！』では、下記カコミにある連続技Ⅰのような構成が効率的だ。

その連続技Ⅰは難度こそ高いものの、画面端まで運びやすく、威力が非常に高い。前半部分は前号でも紹介したが、コツを復習しておこう。

始動技は、【しゃがみB→➡＋B】や【しゃがみA（2段目）→しゃがみB】など、間合いがあまり離れないものを使うと決めやすい。人形立ちB攻撃を使ったループ部分は、1セット目は立ちAの前に、2〜3セット目はジャンプAの前に少し前進するといい。また、ジャンプ【A（1段目）→B→下方向＋C】は、下方向＋Cをなるべく遅めに出しつつ、ボタンをC〜Bとずらし押しして人形立ちB攻撃まで入力。3ループ目の下方向＋Cを当てた後は、すぐにレバー⬅でBとDを同時に押そう。その後は着地寸前でジャンプCを当てれば、つなぎが難しい部分はクリアだ。

ジャンプ中下方向＋Cは少しタイミングを遅らせて出し、相手よりも低い位置から当てる。攻撃判定が発生した瞬間にヒットすればOKだ。

『FULL！』主要変更点詳細

- **ダウン回避**：全体53F→45F
- **立ちA**：ダメージ300×2→400×2
- **立ちB**：攻撃判定を変更／硬直21F→16F
- **しゃがみB**：前進距離を短縮／ダメージ1000→1200／➡＋Bへのアルカナコンボルートを追加
- **➡＋B**：ダメージ800or1200→2000／ダメージ補正値80（87）％or80（83）％→83％／復帰時間補正値94％or92％→92％
- **立ちC**：ダメージ1400→2500／ダメージ補正値87％→70％／復帰時間補正値94％→90％
- **しゃがみC**：ダメージ1000or800→2500／ダメージ補正値80（91）or91→70％／復帰時間補正値96％→90％／立ちガード不能に
- **➡＋B（人形分離中）**：発生10F→6F／硬直18F→16F／相殺判定5〜18F→4〜16F／相殺判定を拡大／ダメージ800→1100
- **立ちC（人形分離中）**：発生12F→10F／持続8F→6F→硬直23F→19F／相殺判定4〜25F→3〜15F／相殺判定を拡大／ダメージ1100→1500
- **しゃがみC（人形分離中）**：発生10F→9F／相殺判定5〜21F→3〜8F／相殺判定を拡大／ダメージ補正値83％→70（87）％／復帰時間補正値92％→94％／立ちガード不能に
- **ジャンフA**：発生8F→6F
- **ジャンプB**：攻撃判定を変更／持続8F→6F／硬直12F→10F
- **ジャンプC**：ダメージ2000→2500／ダメージ補正値83％→70％／復帰時間補正値92％→90％
- **ジャンプC（人形分離中）**：発生10F→13F／硬直22F→16F／相殺判定7〜19F→6〜24F／相殺判定を拡大／ダメージ800→1900／ダメージ補正値83％→70％／復帰時間補正値92％→90％
- **バーレは軽やかに**：発生14F→12F
- **各種マーキング行動**：地上版のマーキング発生11F→8F／空中版のマーキング発生7F→6F、全体21F→20F
- **ベトルークの朱い涙**：ホーミングキャンセル可能に
- **死に誘うゲベル**：空中版の無敵時間1〜28F→1〜19F、全体28F→30F／フィニッシュ時の演出調整
- **各種人形行動**：歩きとジャンプ落下のスピードを速く／被ダメージ時のダウン時間を短縮／「バーレは軽やかに」中の移動速度を速く／立ちB攻撃のダメージ800→1000／しゃがみB攻撃のダメージ800→500、ダメージ補正値80（91）％→80（95）％、復帰時間補正値96％→98％／C攻撃のダメージ1800→2500、ダメージ補正値70（87）％→70％、復帰時間補正値94％→90％／各種マーキング系攻撃後の硬直時間を短縮／「狂おしきベレン」のダメージ400→1000、ダメージ補正値100％→80（91）％、復帰時間補正値100％→96％／空中版「抗えぬボイゲン」の性能変更（バック転の攻撃動作を追加）

※連続技の始動と連続技中で補正値が異なる技は、「連続技の始動（連続技中）％」と表記

対戦攻略

大道寺きら
Daidohji Kira

『FULL！』で有効となる各種補正値の軽いジャンプCを使った連続技と、火のアルカナによる画面端での攻めを紹介しよう。

Text：ハメコ。

ジャンプCを使った連続技

ジャンプ中下方向＋Cのダメージ補正値、復帰時間補正値が上昇したため、『FULL！』ではジャンプCを組み込んだ連続技が重要となる。

Ⅰは、主に立ちBを空中でヒットさせた際に使えるルート。立ちAⒿ▶後、ジャンプ頂点寸前まで引き付けてから【A→C】を出して着地までの時間を稼げば、次のジャンプAが決めやすくなる。画面中央で決める際は、2回目のジャンプAの前にフロントステップを挟もう。Ⅱは画面端での高威力ルート。ジャンプA後のジャンプ中下方向＋Cをギリギリまで引き付けないと次のしゃがみAが間に合わないなど、つなぎは非常にシビアだ。

立ちAⒿ▶後、若干引き付けて【A→C】と決めれば、着地後にさまざまな追撃が間に合う。

相手の位置が高いので、直接ジャンプ【A→下方向＋C】→しゃがみAと決めていこう。

連続技

Ⅰ 立ちBⒽ▶（➡＋D）→立ちAⒿ▶【遅めA→C】→（着地）ジャンプ【A→下方向＋C】→（着地）【しゃがみA→立ちB】〜

Ⅱ （相手画面端・地上ヒット時限定）立ちBⒽ▶（⬈＋D〜⬈入れっぱなし）→ジャンプ【A→C】→（着地）ジャンプ【A→C】→（着地）しゃがみAⒿ▶【A→遅め下方向＋C】→（着地）【しゃがみA→立ちB】〜

あるかなひみつメモ

●**リーゼロッテ補足**：ベトルークの朱い涙は8段目で相手を地面にたたき付け、バウンドさせる。連続技Ⅱは、ここにホーミングキャンセルから追撃を決めるものだ。ヒット数をしっかり見極めよう。
●**きら補足**：フライングきら様ドライバーは発生が早くなったため、空中での相殺後に最速で出せば、無敵技とこのはのジャンプA以外に勝てる。ただし、空中⬅+Dで回避される点には注意しよう。

強化された技を生かせ！

まずは二つの超必殺技に注目。世界を統べる魔王の威光は攻撃発生直前まで対打撃無敵が付き、相手の技の攻撃位置を問わず、最低でも相打ちを取れる。ダウンしない技と相打ちになった場合は、追撃でC襲い来る地獄の制裁が間に合うぞ。

生死を御する禁忌の魔術は無敵時間が付き、投げ判定が出る前につぶされることは無くなった。ガードキャンセル➡＋Dから狙うと有効だ。スキが小さいので、ジャンプで回避されても逆に対空技を狙えるぞ。⬅＋Dで回避されると発生の早い技で反撃を受けるが、暗転の時間が短いので相手も的確な対応は難しい。リターンが大きいので、積極的に狙おう。

通常技では、➡＋Bの空中ガード不能化が大きな強化点。空中の相手を引きずり下ろしつつ当てよう。実戦では、定番の対空技であるC襲い来る地獄の制裁からが狙いやすい。ヒット、ガードを問わずⒽ（ニュートラルD）まで入れ込み、ガード時はジャンプ【B→C】とガードさせて相手より先に着地し、➡＋BⒸC襲い来る地獄の制裁を狙っていこう。相手も無敵技や空中ガードキャンセルで対抗できるので、これを基本に読み合いへと発展させるといいぞ。

最後に弱体化部分。A襲い来る地獄の制裁はスキが大きくなり、ヒット時や空振り時に影響がある。連続技では、A襲い来る地獄の制裁（後半部分ヒット）→C襲い来る地獄の制裁が不可能なので注意（画面端ならギリギリつながる）。また、強化版のA襲い来る地獄の制裁は、ガードされると発生が3フレーム以下の技で反撃される。『FULL!』ではB襲い来る地獄の制裁に派生させるか、ホーミングキャンセルをして攻めていこう。

生死を御する禁忌の魔術は、投げ判定が出る直前まで無敵。投げ間合い内なら、対投げ無敵のある技や空中判定の技以外には勝てる。

火のアルカナで新戦法！

降り注ぐ魔界の報復は『FULL！』でしゃがみガード不能になったため、ガードの揺さ振りに使える。空中ダッシュなどからジャンプBを近めでガードさせれば、Ⓒ降り注ぐ魔界の報復と着地しゃがみAの使い分けで、中下段の二択になるぞ。そのほか、立ちBなどをジャンプキャンセルして出したり、⬇⬋⬅⬉＋ボタンでジャンプ直後に出して奇襲するのも有効だ。

この強化点を最大限に生かせるのが、火のアルカナ。低空降り注ぐ魔界の報復Ⓒ火孔覇と出せば、ヒット時は相手がしゃがみ状態でも連続技になる上、ガードされても問題無いのだ。実戦では火孔覇まで出し切り、ヒット後はフロントステップ⬊＋AⒿBⒿ【B→C】で追撃しよう。火孔覇全段ヒット後に少し待って⬊＋Aを当てると、相手の浮きが高くなりその後が決まりやすくなるぞ。

なお、古のタリズマンで強化中の降り注ぐ魔界も中段攻撃。当てる機会が少ないが、ヒット後は地上技がつながることを覚えておこう。

降り注ぐ魔界の報復でしゃがみガードを崩し、火孔覇まで入れ込む。姿勢の低い相手にも当たる、優秀な中段始動連続技だ。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●➡＋A：各種判定を強化／7～9Fに相殺判定を追加
- ●しゃがみA：連打キャンセル速度を変更、相殺時に連打キャンセルによって最速で出すことが不可能に
- ●⬊＋A：持続1F→3F／硬直14F→12F／相殺判定4～5F→4～7F／連打キャンセル可能に
- ●立ちB：ダメージ補正値87％or91％→91％／復帰時間補正値94％or96％→96％
- ●➡＋B：発生15F→13F／持続1F→3F／相殺判定15F→13～15F／攻撃判定を拡大／空中ガード不能に
- ●立ちC：硬直24F→22F／相殺判定14F～18F→7F→18F／各種判定を強化／キャンセル可能になるタイミングを早く
- ●しゃがみC：各種判定を強化
- ●➡＋C（タメ無し版）：発生15F→17F／持続3F→9F／硬直34F→20F／相殺判定8～22F→10～18F／攻撃判定を拡大
- ●➡＋C（最大タメ版）：発生33F→35F／相殺判定24～39F→26～41F
- ●ジャンプ中⬊or⬇＋C：発生16F→12F／硬直17F→16F／4～11Fに相殺判定を追加
- ●襲い来る地獄の制裁：地上A版の硬直14F→18F
- ●襲い来る地獄の制裁（強化版）：地上A版の硬直9F→18F／空中B版の1～5Fに対打撃無敵を追加
- ●降り注ぐ魔界の報復：着地硬直13F→12F／しゃがみガード不能に
- ●降り注ぐ魔界の報復（強化版）：着地硬直7or3F→5F／ケズリダメージを増加／しゃがみガード不能に
- ●生死を御する禁忌の魔術：発生4F→3F／持続4F→1F／硬直37F→22F／1～2Fに無敵を追加
- ●世界を統べる魔王の威光：1～4Fに対打撃無敵を追加

火孔覇を使った壁受け身攻め

火のアルカナ選択時に画面端付近で連続技に持ち込んだら、【立ちB→➡＋C（少しタメて高めで当てる）】Ⓒ火孔覇とつないでみよう。きらはアルカナ技の攻撃位置が高いため、➡＋C後に相手が壁受け身を取った場合は、火孔覇を必ず当てられるのだ。空中ガード時はしゃがみBや江古田式ロケット砲が確定するため、再び連続技が決まるぞ。もちろん、相手が壁受け身を取らなければ火孔覇が連続ヒットし、ジャンプAⒿ【A→B】（復帰時間補正が重いときは直接のジャンプBが安定）でダウンを奪える。

なお、この攻めは旧バージョン、『FULL！』の両方で使えるぞ。

キャンセルで火孔覇を出そう。ここで相手が壁受け身を取っていたらしめたもの。

画面端ではジャンプ中下方向＋Cを使ったループなどから【立ちB→➡＋C】につなぎ……、

空中ガードされても、ヒットストップ中にしゃがみBや江古田式ロケット砲が確定するのだ。

『FULL！』主要変更点詳細

- ●立ちA：発生11F→7F／持続2F→6F
- ●立ちB：ダメージ1200→1700／ダメージ補正値91％→83％／復帰時間補正値96％→92％
- ●しゃがみB：持続6F→4F／硬直19F→21F
- ●⬊＋C（タメ無し版）：発生19F→17F／持続8F→4F／硬直11F→17F
- ●⬊＋C（最大タメ版）：発生41F→40F／持続8F→2F／硬直11F→17F
- ●ジャンプ中下方向＋C：ダメージ1800→2500／ダメージ補正値87％→70％／復帰時間補正値94％→90％
- ●きら様ドライバー：硬直34F→33F／A版とB版の持続4F→1F
- ●フライングきら様ドライバー：発生5F→3F／硬直42F→34F／ダメージ7000→5600
- ●大道寺バンカーバスター：発生をボタンにより差別化（右表参照）／移動スピードと移動距離を変更
- ●脳天直撃バックドロップ：ダメージ2000→3000
- ●江古田式ロケット砲：ダメージ補正値100％→83％／復帰時間補正値100％→92％／B版の効果を均一化
- ●江古田式グレネード：発生11F→9F／各種判定を強化
- ●アルマゲドンバスター：ダメージ2000＋2000＋3200＋4800→1200＋1200＋2400＋7200
- ●フライングアルマゲドン：発生3F→0F／持続4F→1F／硬直34F→37F／下方向の投げ範囲を拡大／ダメージ4600＋2600＋4800→1200＋1200＋7200

『FULL！』版 大道寺バンカーバスターの性能

ボタン	発生	持続	硬直
A	26→18	12→16	34
B	26→21	20→25	34
C	26→24	28→32	34

※発生と持続は「旧バージョン→FULL ！」

あるかなひみつメモ ●頼子補足：➡＋Cは、発生が遅くなりB系の通常技から連続ヒットしなくなったものの、最大タメ版以外は攻撃判定が下の方まで拡大された。このは以外にはしゃがみガード状態に当たるので、けん制技として使いやすくなっているぞ。7フレーム目以降は足元のやられ判定が無くなるので、相手の下段攻撃に合わせるのもアリ。神依のしゃがみBなどに合わせるのがオススメだ。

連続技を再構築

『FULL！』では、ヒールカッターからハイプレッシャーへの派生が不可能に。スピードブレードは空振り時もヒールカッターを出せるので、これを使って連続技を作り直そう。

Ⅰはしゃがみ A 始動の連続技。しゃがみ A をできるだけ遅め（低め）で当てて、最初のヒールカッターを振り下ろした部分で当てる必要がある。以降のつなぎは最速で OK だ。

Ⅱのようにホーミングキャンセルから直接ヒールカッターで追撃した場合は、ヒールカッターの回数を増やすことが可能。もちろん、しゃがみ A×2Ⓒ▶ハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ▶からも同様の追撃が可能だ。

連続技

Ⅰ　[しゃがみ A→しゃがみ B→しゃがみ C] Ⓗ▶ (➡+D) → [しゃがみ A→立ち B] Ⓒ▶アクセルスライドF～ヒールカッター {～スピードブレード～ヒールカッター}×2～クイックエア→ジャンプBⒿ▶[B→C]　ダメージ：8104

Ⅱ　ハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ▶(⬇+D)→アクセルスライドF～ヒールカッター {～スピードブレード～ヒールカッター} ×3→Ⓗ▶ (⬇+D) →アクセルスライドF～ヒールカッター {～スピードブレード～ヒールカッター} ×3～クイックエア→ジャンプBⒿ▶ [B→C]　ダメージ：13504

アクセルスライドからの派生技を活用

ヒールカッターはハイプレッシャーに派生できなくなったものの、スピードブレードに派生させれば通常技ではまず割り込まれない。クイックエアへの派生と併せて使っていこう。

クイックエアは、ハイジャンプの特性を仕込んでおけば（P072参照）、相手を跳び越したときに振り向いて攻撃できる。アクセルスライドFを出すときに、⬇⬆➡⬇+ボタンと入力して仕込むといい。これを使えば、クイックエアで相手を跳び越した後、振り向いてのジャンプBと空中バックダッシュCで表と裏の二択を迫れるぞ。起き攻めに使うほか、しゃがみBキャンセルやヒールカッターからの派生で使うと効果的だ。

また、ハイジャンプ～空中ダッシュからジャンプ攻撃で跳び込み、着地と同時にクイックエアを出せば、同様に振り向きつつ攻撃できる。

レバー入れ投げ後、ハイジャンプを仕込みつつCアクセルスライドF～クイックエア。

相手を跳び越した際に自動で振り向いてくれる。ジャンプBから連続技を狙おう。

『FULL！』主要変更点詳細

- **空中バックダッシュ**：無敵時間を削除
- **⬆+C（タメ無し版）**：発生9F→10F
- **⬆+C（最大タメ版）**：発生21F→24F ／相殺判定19～20F→22～23F
- **トルネードエッジ**：落下中に空中で再行動が可能に／硬直は空中1発目・18F、2発目・16F、3発目A・15F、3発目B・19F、3発目C・25F
- **ヒールカッター**：ヒットストップ時間を短縮
- **ハイプレッシャー**：スピードブレードorヒールカッターからの派生が不可能に
- **アクセルスライドB**：スピードブレードorヒールカッターに派生後、同技とハイプレッシャー以外の派生技を出すことが可能に
- **ウォールステップ**：全体30F→26F ／三角跳び後の移動スピードを上昇
- **サイクロンストーム**：壁到達後の発生17（暗転30）5F→15（暗転30）5F ／演出後の落下スピードを上昇

➡+Bでガードを崩す

➡+Bは『FULL！』で発生が遅くなったものの、しゃがみ状態に当たるタイミングはほぼ変わらず、軌道が低く＆短くなったおかげで地上必殺技を連続ヒットさせやすい。発生が早くなったゲイボルグなら、➡+Bを発生直後に当てても連続ヒットするので、積極的に使っていこう。ただし、画面端ではゲイボルグを決めた後に壁受け身から反撃を受ける可能性がある。画面端ではホーミングキャンセルとセットで使いたい。

また、しゃがみ状態に➡+Bをヒットさせた後は、着地と同時のホーミングキャンセル（➡+D）から、しゃがみAを連続ヒットさせられるぞ。

ジャンプ中下方向+Cで跳び込んだ後などの有利な状況では、➡+Bでガードを崩そう。

フィオナが着地するタイミングで前方向にホーミングキャンセルすれば……、

しゃがみAが連続ヒット。鋼以外はホーミングキャンセルを⬆+Dで入力するとやりやすいぞ。

立ちCで相手の動きを抑え込む

『FULL！』の立ちCは、フィオナの頭上に少し後ろまで攻撃判定が付いたので、高い位置からの空中ダッシュによる接近や、真上からのホーミング移動による接近を迎撃することが可能。スキの大きさは相変わらずなので、ガード時はホーミングキャンセルでフォローしよう。また、相殺が起こることも考慮し、Aカレトヴルッフを仕込んでおくのもアリ。相殺後、相手が着地で技を出せばヒットさせることができ、相殺が起こらなければカレトヴルッフは出ないぞ。

Aカレトヴルッフ後は、スキの小さいアルカナ超必殺技やホーミングキャンセルでのフォローが必須。ヒット時に追撃となるアルカナ必殺技なら、セットで入力して問題無いぞ。

ゲイボルグも強化された技の一つ。相手が中間距離で飛び道具を撃つようなら……、

素早くゲイボルグを出せば、飛び道具を弾きつつ硬直にヒットさせられるぞ。

『FULL！』主要変更点詳細

- **ダウン回避**：全体54F→46F
- **➡+B**：軌道を変更／発生10F→17F ／持続14F→8F ／連続技の始動に使った際のダメージ補正値80%を追加
- **立ちC**：攻撃判定を強化
- **しゃがみC**：相殺判定を変更
- **➡+C**：軌道を変更／タメ無し版の持続8F→12F、硬直23F→16F
- **ジャンプC**：ダメージ2000→2800 ／ダメージ補正値83%→70%／復帰時間補正値92%→90%
- **ジャンプ中下方向+C**：ダメージ2800or3600→3200
- **ロンゴミニアト**：硬直41F→35F ／空中で多段ヒットした際の吹っ飛び属性を変更／弾跳ね返し判定を追加
- **ヘヴンズフォール**：しゃがみガード不能に
- **エクスカリバー**：発生40（暗転36）9F→32（暗転31）2F ／持続1F→8F ／硬直73F→64F ／暗転の変更（時間停止前に暗転しないように）／空中ガード不能に／各種キャンセル不能に
- **ゲイボルグ**：発生17F→11F ／空中で多段ヒットした際の吹っ飛び属性を変更／弾跳ね返し判定を追加

あるかなひみつメモ

●**リリカ補足**：クイックエア→空中バックダッシュCを狙う際は、ハイジャンプの特性を仕込まない方がいい。仕込んであると、振り向いて空中ダッシュになってしまうことがあるのだ。
●**フィオナ補足**：➡+BⒽ▶後の追撃は、発生の早い立ちAを使うとつながりやすくなるが、しゃがみ状態のはぁと、冴姫、頼子にはつながらず、ほかのキャラも間合いが遠いとつながらないので注意。

アルカナSIGNALS!

皆さんこんにちは！　『アルカナハート』関連情報を余すこと無くお届けする“アルカナSIGNALS！”、今月はグッズコンペへの最優秀作品発表です！

発表！ アルカナグッズコンペ商品化アイテム

エグゾーストとアルカディアの合同企画で実施されたグッズコンペティション。開発陣を交えて討議に討議を重ねた結果……、最優秀賞に輝いたのは、岐阜県の天舞美羽さんから送っていただいた、リバーシブルで犬に変化する（笑）“デフォルメこのは人形”！

「ただの人形というだけでなく、裏返すと別の姿に変化するところが気に入ったぜ！」と吼えたのは、今回謎のマスクメンとして登場していただいたエグゾースト・Tocky氏の弁。こちらは予定通り商品化されるのでお楽しみに！

ミョーに和んでしまうデフォルメこのは。このいやしフェイスがぬいぐるみになります！

エグゾースト＆アルカディア共同企画『アルカナハート』トレーディングカードも！

グッズコンペティション企画はまだ終わらない！　応募作品の中で多かった「トレーディングカードを作って！」という案を受け、エグゾーストでは『アルカナハート』トレーディングカードの製作を決定！　各種の公式イラストをガッチリ収録するほか、何と！　Tocky氏から「このトレーディングカードには、アルカディア読者投稿イラストの枠も設けるぜ！」との発言が飛び出した！　詳しくは欄外を熟読のこと!!

アルカナGALLERYS！

ファンの皆さんの力作イラストをご紹介！
今月もクオリティ高いですよ！

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆はぁとと冴姫の記念写真!?　アルカナもちゃんとお祝いしてくれてるのがいい感じですね！

（茨城県　葵零蝶さん）
☆四姉妹のコンビネーションがあってこそ、春日流退魔法術の真の強さが発揮できるのですね！

（東京都　神無月桃華さん）
☆はぁとの魅力は、どんなときでもにっこにこの笑顔だと思いませんか？　無条件に元気出ますよね。

（東京都　大沼由美さん）
☆何だか妖しい雰囲気のリリカ……って、そういや悪魔とのハーフってことを忘れてました！

（茨城県　mikoko君）
☆大きな剣で闘うフィオナさん。一生懸命振り回しているところを見ると、応援したくなりますよねー。

イラスト大募集!!

「アルカナGALLERYS！」では皆さまのイラストをお待ちしております！　アナログ投稿のほか、CG投稿もOKです。あて先は欄外を参照のこと！

いよいよ配信スタート！「アルカナハートTV」

各方面で話題沸騰中の『アルカナハート』が、インターネットTVに進出！　冴姫役の志村由美さんと舞織役の土谷麻貴さんが、『アルカナハート』のさらなる魅力を引き出しちゃいます！　ときには、ほかのキャラの声優さんが遊びに来ちゃうかも!?

気になる第1回は、5月9日から『アルカナハート』公式サイトにて配信スタート。以降は毎週水曜日に更新となります。ファンならずともチェック必須ですね！

■アルカナハート公式サイト■
http://www.arcanaheart.jp/

パーソナリティはこのお二人！

志村 由美（冴姫役）

土谷 麻貴（舞織役）

教えて！エクサムさん

今月から始まった当コーナーでは、開発スタッフの方に『アルカナハート』に関するいろいろな質問・疑問をぶつけちゃいます！　記念すべき最初の質問は、「一人用のキャラセレクト画面に出るネームカードの内容とその意味は!?」です！　今回は冴姫、神依、このは、美凰の四人をピックアップ。実はこんな意味があったんですね～。皆さんからの質問・疑問もお待ちしてます！

	Nímúineadh go deagh-shampla.	アイルランド語のことわざ。意味は「良き実例に勝る模範無し」です。
	鶯の初音高らか　薄紅梅 幾久しくも　過ぐる日の間に	神依が詠んだ詩。「鶯の声とともに梅の花の香が漂い、春の訪れを告げてくる。随分久しく感じるものの、どれほどの日を経て訪れた春なのか、分からない」という解釈が適切です。絵は神依が描いています。
	どっちにすればいいかわからないときは、どっちにしてもうまくいきまするー。	「どんな状況でも何もしないよりは何かした方がマシ」という、このは自身の理屈です。
	子曰、學而時習之、不亦説乎	孔子の論語、學而第一の冒頭部分「子曰わく、学びて時に之を習う、亦た説（よろこば）しからずや」。意味は「学んだことを実践する、何とうれしいことか」です。

あるかなひみつメモ　エグゾースト発売の『アルカナハート』トレカでは、アルカディア読者枠のイラストを募集中！　皆が描いたイラストがトレカになるぞ！　締め切りは6月15日必着。「アルカナトレカチャレンジ」係までどしどしご応募を！　こちらを含めた各コーナーへの投稿は、P165の規定を参照して下さい（CGはやや解像度高めが吉）。メールでの投稿はarcanaheart@arcadiamagazine.comまで！

知識を吸収&消化して戦力アップ

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

闘劇'07予選の開幕や家庭用の発売決定により、さらなる盛り上がりを見せている本作。今月もキャラ別の攻略に加え、システムの最新情報や特定キャラ（技）への対策を掲載するので、うまく吸収して対戦で役立ててほしい。

Text：KYO（スラッシュバック活用術）

初代「GG」や「GGX」のシステムで闘えるモードを搭載したPS2版「Λ CORE」が、5,040円（税込）のお手ごろ価格で5月31日に発売予定！　予約特典のフラッシュパネルキーホルダーも見逃すな！

スラッシュバック活用術

スラッシュバックについて、防御手段以外の特殊な使い方を紹介。使いこなせば立ち回りの強化につながるぞ。

ダッシュ投げの保険を強化

スラッシュバック失敗後のガード不能時間中は、フォルトレスを使うこともできないため、「⬅＋PorK・HS同時押し」という入力でも通常投げを狙うことが可能。通常投げに失敗しても立ちPや立ちKが出るので、リスクを軽減できるのだ。スラッシュバックをフォルトレスでキャンセルする入力法（⬅＋PorK・S・HS同時押し）から続けて使えば、ダッシュから通常投げを狙うときに役立つぞ。

ただし、スラッシュバックを使うとダッシュの勢いが無くなるので注意。相手に密着してから狙おう。

ダッシュ後にレバーを⬅に入れて、「P or K・S・HS同時押し」→「P or K・HS同時押し」と素早く入力。慣れれば簡単だ

テンションバランスの低下を防止

スラッシュバックはフォルトレスと同じく通常技の出始めをキャンセルして出せる上、フォルトレスと違ってテンションゲージ増加量に補正が掛からない。メイのジャンプ中⬇＋HSやチップの砕岩脚、ファウストのジャンプ中⬇＋Kなどをキャンセルする際にスラッシュバックを使えば、テンションゲージがたまりやすい状態のまま攻め込めるのだ。

スラッシュバックで消費したテンションゲージは、通常技を1～2発当てれば回収できる。攻めるときはスラッシュバックを使え！

空中ダッシュの距離を調整

一部のキャラは、空中ダッシュ中に何かしらの行動を取ると、その距離が変化する（下表参照）。ここでスラッシュバックを使えば、距離を変化させつつジャンプ攻撃を出せるのだ。間合いを調整して空中ダッシュし、通常のジャンプ攻撃とスラッシュバック～ジャンプ攻撃を使い分ければ、表とめくりの二択を狙えるぞ。

ただし、スラッシュバック後のガード不能時間はしっかり発生するので、無敵技などはガードできない。起き攻めに使う場合は特に注意しよう。

なお、空中バックステップ中に何かしらの行動を取ると、全キャラ共通で距離が短くなる。逃げつつジャンプ攻撃を出したいときは、空中バックステップが終わってから出そう。

スラッシュバックによる空中ダッシュ距離の変化

長くなるキャラ
梅喧、ディズィー、スレイヤー、ロボカイ、アバ（鍵刃時）

短くなるキャラ
メイ、チップ、ファウスト、紗夢、アクセル、ヴェノム、テスタメント、アバ（通常時、極諸刃時）、聖騎士団ソル

※表記していないキャラはほぼ変化無し

空中ダッシュの距離が長くなるキャラは、中距離からめくりを狙える。延びる距離を覚えれば、立ち回りでも生かせるぞ。

直前ガードを先行入力!?

ガード入力を開始してから8フレーム間は直前ガードとなり、失敗すると22フレーム間、直前ガード不能時間が生じる。ここで最初のガード入力後にガードを入力し直しておくと、直前ガード失敗時に直前ガード入力が仕込まれた状態となる。不能時間が終了してから8フレーム間は、攻撃をガードすると自動的に直前ガードとなるのだ。多段技の最後のみを直前ガードしたいときは、このテクニックが役立つぞ。

起き上がる前に一度ガードを入力し、起き上がった瞬間に入力し直すと……

スタンエッジ・チャージアタックの3段目のみ自動的に直前ガードとなるのだ。

表記の見方　※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。　**ガトリング**……ガトリングコンビネーション　**ダスト**……ダストアタック　**ロマキャン**……ロマンキャンセル　**デッドアングル**……デッドアングルアタック　【　】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内）　……キャンセル　……ジャンプキャンセル　……ロマンキャンセル　……フォースロマンキャンセル

VS. ファウスト

対処は意外に簡単!?

Text：パチ

対処しにくいと思われがちなメス乗り状態からの攻めだが、意外にも弱点は多い。展開の早さに焦らず、ガードを固めながら的確に反撃を狙っていこう。

メス乗り状態対策

メス乗り状態からの攻めは、レレレの超突き（ガード）からスタートするのが主なパターン。そこからの派生技は、近距離では上＆中段攻撃、中距離では上＆下段攻撃しか無いので、近距離では立ちガード、中距離はしゃがみガードすればOKだ。

各派生技をガード後の状況は、くぴぴよーんの場合4フレーム不利。発生4フレームの前方移動を出されると割り込めないため、ガードを固めて様子を見よう。一方、前方移動ガード後は5フレーム有利で、続けて前方移動を出されても8フレーム以上の間が空くため、割り込みのチャンス。前方ジャンプからフォルトレスをしておけば、前方移動、後方移動、華だろ？俺、華だろ？は回避後に反撃可能、ごーいんぐまいうぇいは空中フォルトレス後に反撃を狙え、レバー下で降りてからの対空技は空中フォルトレスで防げる。レバー下で降りるのを読んだ場合は、前方移動ガード後にダッシュすれば、最大ダメージの連続技を決められるぞ。くぴぴよーんガード後はガマン、前方移動をガードしたらジャンプやダッシュから反撃を狙う、と覚えておこう。

くぴぴよーんはガードしても不利なので、その後はガードを固めてガマン。続く前方移動までガードしてから……、

前方ジャンプ〜フォルトレスが安定だ。相手が何かしらの派生技を出していたら、そのスキに反撃を狙えるぞ。

前方移動ガード後の安定行動

キャラ	安定行動
ソル	ジャンプS
カイ	ライド・ザ・ライトニング（確）、S空中スタンエッジ
メイ	イルカさん・横（確）、グレート山田アタック（確）
ミリア	前転、ジャンプS
エディ	アモルファス（確）、ジャンプS
ポチョムキン	ハンマフォールF（確）※1、ジャンプHS※2
チップ	ジャンプD
ファウスト	ジャンプ【S→K】or【K→⬇+K】、愛
梅喧	妖刺陣（確）、回り込み→近距離立ちS
紗夢	FB版百歩沁鐘（確）※1、逆鱗
ジョニー	グリッター イズ ゴールド、しゃがみHS※3、ジャンプ【K→S】
アクセル	S雷影鎖撃※4、ジャンプS、蜂巣箱
闇慈	➡+S（〜紅）
ヴェノム	ダークエンジェル（確）、ジャンプ【K→HS】
テスタメント	➡+K、ナイトメアサーキュラー（確）、ウォレント
ディズィー	ジャンプ中⬇+S、逃げて飛び道具
スレイヤー	デッド オン タイム（確）、ビッグバンアッパー※5、KDステップ〜クロスワイズヒール※3、ダッシュ（〜反撃）
イノ	窒際desperate（確）、S狂言実行
ザッパ	こんにちは三匹のムカデ、（剣）ジャンプS、（幽霊）Sそのまま帰ってこないで下さい（確）、（ラオウ）ジャンプ【S→HS】
ブリジット	俺とキルマシーン、YOYO配置、立ちP
ロボカイ	立ちHS※6、ジャンプ【S→HS】、後方ジャンプLv3町内カイはーけん
アバ	（通常）牽引、FB版牽引、ジャンプS、（鍵刃）ジャンプ【S→HS】
聖騎士団ソル	ガンブレイズ、ジャンプ【S→HS】、タイランレイブ Ver.Ω（確）

（確）の技は相手が何を出しても確定でヒット
※1：後方移動で避けられても反撃可能　※2：相手が降りた場合は地上ヒットに　※3：華に負ける　※4：ごーいんぐに負けやすい　※5：前方移動に負ける

強力技対策 グランドヴァイパー

サイクバーストでピンチをチャンスに変えろ！

Text：KYO

ヒット後の連続技が痛いグランドヴァイパーだが、くらった後に素早く青色サイクバーストを使えば、逆に反撃のチャンスとなる。青色サイクバーストの下をソルが潜り抜けていく形になり（両者共空振り）、硬直中のソルに反撃が間に合うのだ。

青色サイクバースト後は、グランドヴァイパー1段目後に使った場合32フレーム、2段目後なら28フレーム、3段目後なら24フレーム有利となり（キャラによって多少異なる）、4段目以降は青色サイクバーストがヒット。使うのが遅いほど有利な時間は短くなるが、間合いが近くなるので特定の技以外は3段目後に使った方が決めやすい。反撃に使う技は下表にまとめたので、参考にしてほしい。

青色サイクバーストで回避後の反撃

キャラ	反撃
ソル	ダッシュ足払い（3）、グランドヴァイパー
カイ	➡+HS（3）、セイクリッドエッジ
メイ	グレート山田アタック
ミリア	ダッシュ遠距離立ちS、エメラルドレイン
エディ	インヴァイトヘル、昇りイグゼキューターX
チップ	ダッシュ近距離立ちS、斬星狼牙
ポチョムキン	➡+HS（3）、足払い（3）、スライドヘッド（1〜2）
ファウスト	レレレの突き、楠点遠心乱舞（3）、刺激的絶命拳（3）
梅喧	足払い（3）、空中ダッシュ【S→P→S】
紗夢	ダッシュ遠距離立ちS（3）、龍刃（2〜3）、FB版百歩沁鐘
ジョニー	キラージョーカーF ジャンプKorHS（1〜2）、Lv2〜3ミストファイナー・中段or下段（3）
アクセル	鎌閃撃
闇慈	HS風神（3）、天神脚（3）
ヴェノム	➡+HS（3）、FB版ダブルヘッドモービット
テスタメント	バッドランス（3）、Sエグゼビースト（1〜2）、ナイトメアサーキュラー
ディズィー	空中ダッシュ【⬇+S→HS】（1）、魚を取るときに使ってたんです（3）、ガンマレイ
スレイヤー	Kマッパハンチ（2〜3）、デッド オン タイム
イノ	ダッシュS（1）、昇りケミカル愛情（横）F 空中ダッシュHS
ザッパ	ダッシュ憑まれる（3）、ダッシュ遠距離立ちS（幽霊、3）、痛そう、っていうか痛い（剣、3）、➡+HS（ラオウ）、ダッシュラストエドガイ（ラオウ、3）
ブリジット	➡+S（3）、ダッシュ足払い（3）
ロボカイ	（駄目な奴は何をやっても駄目〜）追加頭突き（3）
アバ	ダッシュ遠距離立ちS（鍵刃）
聖騎士団ソル	➡+HS（3）、Lv2or3ロックイット、ファフニール（3）

※（　）内は青色サイクバーストを使うグランドヴァイパーの段数（表記の無いものは1〜3段目のどれでもOK）

強力技対策 ヴェイパースラスト

両対応の反撃技を確実に決めろ！

Text：KYO

フォースロマキャン可能な派生技のライジングジャベリン（以下ジャベリン）が厄介なヴェイパースラスト。ガード後は、ジャベリンの有無を問わず反撃になる技を出していきたい。

反撃として有効な技は、下表にまとめた通り。※2の技や下方向に弱いジャンプ攻撃は、相手がジャベリンを出していないとヒットしない（しにくい）ので、空中投げを仕込みつつ入力しよう。なお、ジャベリンに反撃技を決めるとカウンターヒットとなるので、連続技を狙う際は注意。

反撃に適した技が無いキャラは、着地を攻めるしか無い。カイのジャンプ攻撃は下方向に弱いので、➡+Pでの対空をメインに、空中投げや着地への通常投げを狙うといい。

ヴェイパースラストガード後の反撃

キャラ	反撃
ソル	ジャンプK※1、ジャンプHS※2、ジャンプD
カイ	（少しダッシュして）Sヴェイパースラスト
メイ	➡+HS※1、Sイルカさん・縦
ミリア	ジャンプP、ジャンプK
エディ	しゃがみHS※1
チップ	ジャンプP、ジャンプD
ポチョムキン	ヒートナックル、ヘブンリーポチョムキンバスター
ファウスト	➡+P※1、ジャンプHS※2
梅喧	ジャンプK、妖刺陣、縛
紗夢	ジャンプS
ジョニー	ジャンプK※1、ジャンプS※2、ミストファイナー・上段※3
アクセル	しゃがみS、ジャンプHS
闇慈	ジャンプD、陰
ヴェノム	ジャンプS
テスタメント	ジャンプD、バッドランス※1、昇り空中バッドランス
ディズィー	ジャンプS
スレイヤー	永遠の翼
イノ	ケミカル愛情（縦）、FB版狂言実行
ザッパ	無憑依＆幽霊憑依時：無し、犬憑依時：犬攻撃（⬆+D）、剣憑依時：落ちといてください、ラオウ憑依時：ラストエドガイ
ブリジット	無し
ロボカイ	ジャンプHS※2、（少しダッシュして）カイ＆ホームラン
アバ	両モード共通：ジャンプK、ジャンプS

※1：HSヴェイパースラスト〜最速ジャベリンには反撃不可能　※2：相手がジャベリンを出したときのみ反撃可能
※3：Lv2のみHSヴェイパースラスト〜最速ジャベリンに反撃可能

GGXX ΛCORE 事典

●ファウスト対策補足：ライド・ザ・ライトニングやグレート山田アタックといった長い無敵時間＆持続持続を持っている技は、前方移動をガードした直後に出せば確定でヒットするぞ。
●ヴェイパースラスト対策補足：相手がジャベリンのフォースロマキャンを失敗した場合は、着地まで被カウンターヒット判定となっている。見逃さずに最大級の反撃を決めよう。

対戦攻略

ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

今月はソルの隠された覚醒必殺技と、ファフニールを使った攻めの展開を紹介。高威力の連続技へ持ち込むためのプロセスを増やせ！
Text:ケンちゃん

ドラゴンインストールセカンド

ドラゴンインストールセカンドは、効果がK.O.されるまで持続する、テンションゲージを100%必要とする覚醒必殺技。暗転までの間に相手の攻撃を受けると効果は発揮されないが、一度暗転してしまえば必ず効果を発揮する。ただし、効果継続中は時間経過とともに大量に体力が減少していくため、かなり危険な状態だ。

ドラゴンインストールセカンドの性能

コマンド：[illegible]P・HS同時押し

発生	持続	硬直	全体	ダメージ
暗転まで63F	−	−	126F	0

そのほかの特徴
- 時間経過で徐々に体力減少
- ドラゴンインストールと同じ効果
- 残り体力が1になると体力減少停止

ファフニールを攻めに加えてみよう

ファフニールには発生11フレーム中、最初の1〜7フレーム目まで投げ無敵があるので、投げと対の選択肢として使いやすい。ファフニールを利用する状況としては、画面端で相手の起き上がりにダッシュジャンプPを重ねた後が有効。ここからファフニールとぶっきらぼうに投げるで二択を仕掛けてみよう。ファフニールは投げに対して有効な相手のジャンプ、通常投げによる切り返しをつぶせる上、もしファフニールがガードされたとしてもソル側が7フレーム有利になる。

なお、ファフニールヒット後はテンションゲージが50%以上あるならば、単発でヒット確認してから追加タイラントレイヴ→しゃがみHSとし、空中連続技へつなげよう。

相手のジャンプ際にファフニールが当たるとクリーンヒットする場合がある。相手の吹き飛びに注意して追撃だ。

空中プリティメイズけん制

フォースブレイク技であるプリティメイズの空中版は発生が早く、6フレーム以降はミリアが攻撃を受けても消えないので、空中のけん制として強力だ。特に追い掛けて来る相手に有効で、発生してしまえば安全に着地できる。防御手段に乏しいミリアにとっては重要なので、多用していこう。

空中ダッシュで追い掛けて来る相手に有効なけん制だ。

連続技を進化させる

Ⅰはロボカイ専用連続技。浮きが低く従来の連続技ではうまくループに持っていけないキャラなので、ぜひとも習得してもらいたい連続技だ。しゃがみHSの後の低空ダッシュを少し高めにするのがコツ。Ⅱの連続技はカイ、エディ、ファウスト、テスタメント、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、ロボカイ、アバに対応している。ダメージが大きく、今までの連続技が決めにくい相手にも決められる上、ダウンを奪えるので重要になってくる連続技だろう。こちらもぜひ習得してもらいたい。

ミリア新着連続技

Ⅰ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ空中ダッシュ【S→HS】→（着地）ダッシュジャンプ【K→S→HS】→キャンセル空中ダッシュ→D→キャンセル空中ダッシュD

Ⅱ タンデムトップヒット→しゃがみHSⒿ【K→D】キャンセル空中ダッシュ→【S→HS】→キャンセル空中ダッシュ→D→（着地）【近距離S→しゃがみHS】Ⓙ DⒸ Sサイレントフォース→空中ダッシュ→D→キャンセル空中ダッシュD

テンションゲージを使わない中下段同時攻撃

分身召還中に移動攻撃→【近距離立ちS→立ちHS（2段目）】Ⓒ Sインヴァイトヘルでダウンを奪った後、分身ゲージが少しでも残っている場合は、ドリルスペシャルやHSインヴァイトヘルフォースロマキャンなど、テンションゲージを使用せず、中下段同時攻撃を仕掛けられる。

具体的には、Sインヴァイトヘルをヒットさせた瞬間にDボタンをホールドし、相手の起き上がりにHSインヴァイトヘルと中段攻撃を繰り出す。中下段を同時に重ねれば、ヒット時に相手は空中に浮くので空中ダッシュ→飛行【HS→D】で追撃が可能だ。なお、中下段同時攻撃画面端付近でヒットした場合は、ジャンプ【HS→D】ヒット後にハイジャンプ【K→HS→D】で追撃できる。

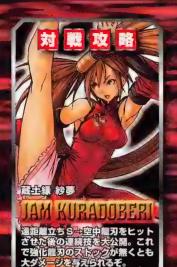
HSインヴァイトヘルの持続を重ねつつ分身の中段攻撃を同時に当てよう。硬直が解けたら即空中ダッシュを。

追加シャドウギャラリーを使う

ブレイク・ザ・ロウ中、相手に影の上でしゃがみPなどを連打されると出現しにくく厄介だ。そのような状況では、足元部分のやられ判定が極端に小さい追加シャドウギャラリーを使えば、相手のしゃがみPを避けつつ出現できる。ガード時のスキは大きめだが、距離が離れるので反撃を受けにくい。

ロマキャンすればスライドダウン中に追撃できる。

GGXX事典 /CORE
●ソル補足:ドラゴンインストールセカンドの入力時、最後のP+HSはレバーをニュートラルにしてから押すこと。●ミリア補足:空中版のプリティメイズは跳び込みにも使える、相手が対空攻撃を出しても最低相打ちに持っていけるぞ。●エディ補足:追加シャドウギャラリーヒット後は、テンションゲージに余裕があるならドリルスペシャル→ダッシュハイジャンプ【K→HS→D】で追撃しよう。

遠距離立ちS→空中龍刃をヒットさせた後の連続技を大公開。これで強化龍刃のストックが無くとも大ダメージを与えられるぞ。
Text:

空中龍刃から大ダメージを与えよう

右表は画面中央～端付近で遠距離立ちSを相手の立ち状態にヒットさせた時の連続技。空中ダッシュめくりジャンプHS→遠距離立ちSや、相手のスキなど、遠距離立ちSを立ち状態でヒットさせる状況は多い。特に➡＋HSを利用したループ連続技がつながるキャラには、大ダメージを与えられるので練習しよう。

龍刃後のロマキャンを一瞬遅らせるのがポイントだ。

紗夢新着連続技

- Ⅰ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中逆鱗→着地後ジャンプSⒿ【S→HS】Ⓒ空中龍刃　ソル、メイ、チップ、梅喧用
- Ⅱ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュ（特殊軌道）空中逆鱗→（着地）ダッシュ【しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】　エディ、ポチョムキン、ジョニー、アクセル、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ用　※闇慈、テスタメントはさらにダッシュ【しゃがみHS→➡＋HS→HS】で追撃可能. カイ、ファウストにはしゃがみHSを2ヒットさせる
- Ⅲ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュ（特殊軌道）空中逆鱗→（着地）【しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS→➡＋HS→HS】→ダッシュ【➡＋K（1段目）→しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】　ミリア用
- Ⅳ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めロマキャン）空中ダッシュ（特殊軌道）空中逆鱗→ダッシュ【➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみHS→➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみHS→➡＋HS→HS】　紗夢用
- Ⅴ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュ（特殊軌道）空中逆鱗→（着地）ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみHS→➡＋HS→HS】　アバ用
- Ⅵ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュ（特殊軌道）空中逆鱗→（着地）【しゃがみHS→➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみK→しゃがみHS（2）】→ディレイ➡＋HS→ディレイ追加　聖騎士団ソル用

画面中央、通常投げ始動の連続技

今回紹介する連続技のポイントは、「相手になるべく近付く」こと。まず、Ⅱ～Ⅳの2段ジャンプのつなぎは先行入力をして、2段ジャンプにダッシュの勢いを残そう。

ジャンプDを当てた時点で画面端に到達していない場合は、ジャンプD→燕穿牙のつなぎでディレイをかけると相手が離れてしまうので、高度調節をする際はそれ以前のガトリングで済ませたい。逆に、途中で画面端に到達した場合はそこでディレイを掛けないと高さが足りないぞ。紗夢とヴェノムに対しては画面端到達時に距離が届かなくなるので、2段ジャンプ後を【P→P→K→D】に切り替えて間合いを詰めよう。

これらの連続技を決めた後、画面端が遠いならディバインブレイド（全体37フレーム）で移動して起き攻めを仕掛けていこう。低空空中ダッシュHSが届くならそれを重ね、燕穿牙と足払いの二択を迫る。完全に画面端に到達したらバッカスサイ（全体53フレーム）を重ね、ガード不能のミストファイナーを狙おう。

- Ⅰ 通常投げ→ダッシュジャンプ【P→P→K→D】Ⓒ燕穿牙（1段目のみヒット）　カイ（＋55）、エディ（＋55）、ディズィー（＋58）、イノ（＋58）用
- Ⅱ 通常投げ→ダッシュジャンプ【P→K】Ⓙ【P→K→S→D】Ⓒ燕穿牙（1段目のみ ヒット）　メイ（＋58）、ミリア（＋58）、チップ（＋61）テスタメ ント（＋57）、紗夢（＋61）、ブリジット（＋59）、アバ（＋ 67）、ファウスト（＋55）、（画面端到達時限定）用
- Ⅲ 通常投げ→ダッシュジャンプ【P→K】→JC→【P→P→K→D】Ⓒ燕穿牙（1段目のみヒット）　梅喧（＋57）用
- Ⅳ 通常投げ→ダッシュジャンプ【P→P→K】Ⓙ【P→K→S→D】Ⓒ燕穿牙（1段目のみヒット）　ジョニー（＋55、画面端到達時限定）、ヴェノム（＋50）用
- Ⅴ 通常投げ→ダッシュジャンプ【P→K→S→D】Ⓒ燕穿牙（1段目のみヒット）　ザッパ（＋55、画面端到達時限定）ロボカイ（＋55）用
- Ⅵ 通常投げ→ジャンプ【P→K→S→D】Ⓒ 燕穿牙（1段目のみヒット）ポチョムキン（＋54）用

※カッコ内はバッカスサイ後の有利フレーム

画面中央での通常投げコンボを極めれば、相手を一気に画面端に追い詰められるので、チャンス倍増。勝利がグンと近付くぞ！
Text:ロケ

まだあった!? 追加公開の隠し技を追究!!

ここにきて、新たな隠し技が二つ見付かった本作。その真相を編集部が追う！

某月某日、隠し技の情報をキャッチ！

ソルに続いて、ディズィーにも隠し技があるとの情報を独自にキャッチしたアルカディア編集部「GGXX」チーム。検証の結果、2キャラ共に隠し技の存在が確認され、さっそくメーカーに問い合わせてみると……。

アークシステムワークス広報・村松氏驚がく！

驚いたアークシステムワークスの広報・村松氏が、直接確認しにアルカディア編集部へと来訪！　実際に隠し技を目の前で見せ付けられ、「まさかこんな技が見付かってしまうとは……」と驚がく。少しずつ真相を語り始める。

何と、「極秘の隠し技」ということが発覚！

実は、開発スタッフがこっそりと入れておいた「家庭用の発売まで公開しない予定」の、幻の隠し技だったということが発覚！　これが本当にアーケード版『ギルティギアイグゼクス アクセントコア』で最後の隠し要素とのことだ。

来たからにはタダでは帰らない!?

編集部に来たからにはタダでは帰らない、さすがの広報・村松氏。しっかりとプレイステーション 2版の宣伝をしていった……。読者プレゼントとして石渡氏サイン入りのポスターをいただいたので、ほしい人は64ページへGO！

GGXX事典 ΛCORE

●紗夢補足：上記の連続技は、跳刃から空中ダッシュジャンプHSと立ちKを利用した中下段の二択からも決められる。下段の選択肢から狙ってみよう。●ジョニー補足：連続技Ⅰ、Ⅳで、ダッシュが出なかった場合は、ジャンプKが当たりにくいので、ジャンプSに切り替え、二段ジャンプにつなげよう。

対戦攻略

ヴェノム
VENOM

今回はデュービスカーブに注目。ガードされても有利な点を生かせば、連係にも活用できる。うまく使って攻め手を増やそう。
Text:KYO

ガード硬直時間の長さを生かせ！

デュービスカーブは、ガードされてもフォースロマキャンをすれば、24フレームも有利になる。ダッシュ近距離立ちSやSカーカスライドが連続ガードとなるので、固めを継続しやすい。また、フォースロマキャン後に素早くジャンプ直後のマッドストラグルやダストにつなげれば、ガード硬直中に中段を狙えるぞ。

フォースロマキャンのエフェクトがあり、見えにくく強力。

固めに使ってガードバランスをためる

デュービスカーブはガードされても3フレーム有利になる上、攻撃レベル5の通常技からつなげれば、ジャンプや通常技での暴れをつぶせる。画面端に追い詰めたら、「ダッシュ近距離立ちS（1～3段目）Ⓒ Dデュービスカーブ→しゃがみK（ボール弾き）Ⓒ Sカーカスライド」といった固めが可能。この連係は、しゃがみKでボールを弾くので、Sカーカスライドの部分まで逃げられにくいのが特徴。さらに、しゃがみKを先端で当てるようにすれば、Sカーカスライド後の有利時間が長くなる。ダッシュから再度固めを狙い、ガードバランスを光らせよう。

しゃがみKでボールを弾くので、Sカーカスライドも逃げられない。

Dデュービスカーブ後に素早くしゃがみKにつなげれば、ジャンプや暴れを防止できる。

その後はダッシュ近距離立ちSで固めよう。もちろん、ガード崩しを狙ってもいいぞ。

網ランズループ

ゼイネストと空中バッドランズを交互に当てる、延々と続く強力なループ連続技を紹介しよう。

この連続技の主な狙いどころはガトリングで足払いを決めた後。足払い後、相手に重ならないようにゼイネストを設置し、相手が起き上がる前にダッシュで設置したゼイネストを追い越して→＋Pとしゃがみ Kで二択を仕掛けよう。二択がヒットしたらそこから空中バッドランズにつなぐ。バッドランズがヒットすると相手が前もって設置してあったゼイネストの方に吹き飛び、捕縛される。捕縛中はゼイネストが設置できないので、バッドランズを決めた後にゼイネストを設置し、低空のバッドランズを決めよう。これを繰り返し決めていけば、相手がサイクバーストしない限り永久に決め続けられる。拘束時間が長くゲージをため続けられるので、相手にサイクバーストの使用を強制できる。序盤で決めれば、優勢に試合を運べるだろう。

なお、二択時のガトリングの最後をキャンセルしてナイトメアサーキュラーにつなぎ、→＋Kで拾ってからバッドランズにつなげれば毒状態のままループできるので、大ダメージを与えられる。特にスレイヤーやファウストに決めやすいので覚えていこう。

二択後はバッドランズにつないで、さらにゼイネスト設置する。

ガトリングで足払いを決めた後、ゼイネストを相手に重ならないように設置。

最初のゼイネストに捕縛されるので、低めにバッドランズを出してループさせていこう。

対戦攻略

テスタメント
TESTAMENT

今回はサイクバーストを使わないと抜けられない凶悪なループ連続技を紹介。マスターして、相手にサイクバーストを使わせよう。
Text:ゆきの

対戦攻略

ディズィー
DIZZY

ジャンプ中↓＋Sの投げ無敵を生かせば空中からの攻めがさらに強力になる。また、念願ともいえる一撃必殺技を紹介しよう。
Text:ロケット

ジャンプ中↓＋Sの投げ無敵を使う

ディズィーのジャンプ中↓＋Sは動作中完全に投げ無敵。これを使った戦術を実戦に組み込もう。

ジャンプ着地前の1フレームはどのキャラも地上判定になっていて、相手が地上かつ近距離に居た場合は大抵ここに通常投げを決められてしまう。しかし、ディズィーのジャンプ中↓＋Sの動作中ならこの瞬間も投げ無敵なので、ここで相手が投げ入力をすると通常技が暴発する。そのスキに着地したディズィー側が逆に通常投げを決められるぞ。各種飛び道具を盾に、積極的にこの状況を作り出していこう。

ディフェンシブな使い方では、相手が空中投げを狙ってきたときに切り返すというものがある。技の判定が強く、ほとんどの場合打ち勝てるので、跳び込みに向いている。

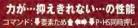
着地ぎりぎりで↓＋Sを出すと、こちらが有利な投げ合いとなり…

投げ勝てる。操作が完璧なら最悪でも投げ抜けとなる、強力な戦法だ。

夢にまで見た一撃必殺技発見！

ついに一撃必殺技の存在が発覚！その名も「力が…抑えきれない…」。性能は以下の通りで、一撃必殺準備無しで発動できるが、コマンド入力直後にテンションゲージが消失してしまうので、外してしまうと厳しい展開に。コマンドも難しいが、幸いため時間は30フレームと短いので、ほかの技の硬直中に入力しよう。

力が…抑えきれない…の性能

コマンド：↓要素ため↑←→↓P・HS同時押し

発生	持続	硬直	全体	ダメージ
103＋3F	10F	85F	－	全体力

そのほかの特徴
- テンションゲージを100%消費
- 使用後テンションゲージ消失
- 動作中被カウンター判定

GGXX #RELOAD 事典 CORE

ヴェノム補足:画面端の固めを2回繰り返せばガードバランスが点滅するぞ。●**テスタメント補足:**最初の低空バッドランズは最低空ではなく、少し高い位置で出すとその後のゼイネストがいい位置に設置できるぞ。●**ディズィー補足:**ジャンプ中↓＋S→通常投げとする際、→＋S・HS同時押しとすれば、相手がジャンプで逃げても引っ掛けやすいが、入力はシビアだ。

対戦攻略

今回は見切られにくい二択を迫れる起き攻めを紹介。ヒット時の破壊力は満点なので、起き攻めのバリエーションに加えていこう。

連続ガードを利用した中段

相手を画面端に追い詰めつつダウンを奪った後には、ジャンプKorDを起き上がりに重ねてから着地しゃがみKと、2段ジャンプD→直下型ダンディーで中下段の二択を迫るのが強力。どちらもヒット時の見返りが大きいので、テンションゲージが50%以上ある状況ではメインの起き攻めにしていいだろう。

下段のしゃがみKからはもちろんしゃがみHS→ビッグバンアッパーへつなぐのが基本。一方中段のジャンプD©直下型ダンディーからは、相手がしゃがみやられ状態になるため【立ちK→➡+P】→立ちKから空中連続技に持ち込めるのが利点。ただし、始動のジャンプKをフォルトレスされると、直下型ダンディーヒット後の間合いが遠くなり、追撃はしゃがみK→足払い始動の連続技しか入らなくなる。このようにフォルトレスを多用する相手には、ダッシュの勢いを付けてジャンプKを出し、直下型ダンディー後の距離を詰める工夫を加える必要があるぞ。

なお、2段ジャンプDが当たるのは、ソル、エディ、ポチョムキン、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、聖騎士団ソルなどガードモーションの高いキャラのみ。これ以外のキャラには空振りするので忘れないように。

ダウンさせたら、ダッシュの勢いを付けたジャンプKを相手の起き上がりに重ね……

そのまま着地してしゃがみKが下段の選択肢。ヒット時はしゃがみHSへ。

中段は素早く2段ジャンプD。先行入力は利用できないので、ジャンプ後にDを押そう。

空中投げ後の起き攻め

電力ゲージが50%以上のときに画面端で空中投げを決めたら、相手をダッシュで画面端まで押し、Lv3カイ現象でのめくりと、重ならないタイミングの痛カイ撃で表裏二択を仕掛けよう。これは画面中央方向へのしゃがみガードでどちらも回避されてしまうが、その防御法に対してはダストで崩していけばいい。

裏に回れるので、リバーサルの必殺技を入力しにくいのだ。

Lv2➡+HSフォースロマキャンの使い道

Lv2➡+HSは発生が16なので、近距離立ちSから出せば連続ガードになり、フォースロマキャンをすれば相手より24～25フレーム先に動ける。その後は➡→フォースロマキャン→➡と先行入力してダッシュし、ダストor立ちKでガードを崩そう。煙でキャラが見えにくくなるので、ヒット率は高いぞ。必殺技での連係とは違い、割り込まれる心配が少ない割には大きな硬直差を得られる。優秀な割り込み技を持つキャラに対しては特に有効だぞ。

また、近距離立ちS©Lv3カイ現象がつながらない距離でもLv2➡+HSなら届くので、フォースロマキャン後ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS】でダウンを奪い、起き攻めのチャンスを増やしていこう。

画面端ではLv3喰らっとくカイ?が連続ガードにできる! ⬇⬋➡→フォースロマキャン→Sと入力しよう

対戦攻略

Lv2➡+HSフォースロマキャンは効果的に使えば対戦の決め手となりうる性能だ。マスターしよう。

闘劇予選の前哨戦、プレG3ミニリポート!

闘劇予選開幕間近の3月25日、新宿スポーツランド本館でギルティギアジェネレーションカップ（略称G3）による5on5が開催された。

歴戦の猛者が集う中、準決勝まで勝ち上がったのは【うませるきかい】（中村（ミリア）、大阪B（ファウスト）、ライムキー（闇慈）、012（ソル）、H.H（ディズィー）、【Time Waits for no one】（ななし（ヴェノム）、夢幻（ブリジット）、オギワラ（ソル）、マルケン（梅喧）、0（聖騎士団ソル）、【さいたま～（・∀・）】（小川（エディ）、赭龍（梅喧）、白頭領（ファウスト）、エン（スレイヤー）、まちゃぼー（カイ）、【天然力】（カズキ（ディズィー）、黄ふぁ（ファウスト）、ドミー（闇慈）、FAB（ポチョムキン）、mike（紗夢）。

準決勝第1試合は【うませるきかい】対【Time Waits for no one】。通称"秋葉聖ソル"こと「0」が勝負強さを見せて4タテ。この「0」の勢いを止めたのが"ぶっぱなさない"ソルこと「012」。このまま「012」が流れを引き寄せてが4連勝し、【うませるきかい】が決勝へ駒を進めた。

準決勝第2試合は【さいたま～】対【天然力】。2連勝した先鋒の「赭龍」を「ドミー」が止めるなど、一進一退の展開。【天然力】は「mike」が3人を抜いて「小川」を引きずり出し有利に進めるが、この暴君と呼ばれる男はしっかり大将として働き、【さいたま～】が決勝へ進む。

決勝の【うませるきかい】対【さいたま～】は、序盤は「中村」が連勝し流れに乗るが、【さいたま～】の3人目「まちゃぼー」が驚異の4タテで大将を引きずり出す。このまま決まるかと思われたが、"槍点マスター"「大阪B」が大爆発し、「まちゃぼー」「赭龍」を連破。そのまま大将「小川」からも1本を取る活躍を見せたが、最後は「小川」がきっちりと勝利し、【さいたま～】が大会を制した。

素早い反応で的確な対応を見せた「0」の聖騎士団ソル。闘劇でも台風の目となるか!?

「大阪B」はレレレの超突きや槍点遠心乱舞を使い、エディの分身をうまくつぶしていた。

●スレイヤー補足:スレイヤーは前方ダッシュで姿を消した後にジャンプを入力しないとダッシュの勢いが残らない。➡➡⬈と素早く入力すると効果が発揮されないぞ。●ロボカイ補足:Lv3喰らっとくカイ?→ダッシュジャンプ後、下段の選択を迫るときは、着地寸前でジャンプHSを出せば地味に温度上昇できるぞ。●G3補足:大会の公式サイトは、 http://gamechariot.com/g3.html

ファン感謝イベント「ありあけの宴」を完全リポート！

三国志大戦のファン感謝イベント「ありあけの宴」で開催されたトーナメントの模様を解説。優勝した「全武将が○○」によるデッキ解説も。そして三度目の全国大会の概要が明らかに！

©SEGA

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：2007年1月25日(稼働中)
■使用基板：RINDBERGH

Text：fan114（大会リポート、コラム）
カイゼルちくわ（インタビュー、銅雀台）
全武将が○○（優勝デッキ解説）

初の試みとなった三国志大戦2ファンイベント～ありあけの宴～。今回のイベントはその名の通り大戦ファン全員が楽しめる趣向で開催された。
去る3月25日、イベント当日は天候が雨だったにもかかわらず、開場前から長蛇の列が。最終的には何と1400人を超える来場者が。過去のイベントの中で最も多い参加者数を記録！

三国志大戦づくし！

午前の部は大戦イベント、クイズ大会、コスプレ大会が行なわれ、大いに盛り上がりを見せた。
対戦イベントは栄斗・全武将が○○・fan114の3人が抽選で選ばれた来場者と対戦し、その試合模様を振り返って解説するというもの。栄斗はその貫[illegible]せ、お手本のような動きで解説も非常に勉[illegible] 後の二人は「?」のつく立ち回りを[illegible]役となった。ある意味、自らの役[illegible]っていいだろう。大戦武将の衣装に[illegible]ーザーはどれも完成度が高く、見事の一[illegible]への愛を感じたぞ。そんな中、前大会で[illegible]「NOW！」の人を発見！ まったくもって三国[illegible]の無いコスプレにもかかわらず、会場を[illegible]のはさすがだった。

大会前の対戦イベントではミスを連発しながらも、何とか勝利したfan114。

三国志のイベントでは恒[illegible]国雑技団によるパフォーマンス。回を重ねるごとにやることが[illegible]手になっていくような……

イベントの合間には今回も中国雑技団の超絶技が披露された。ラケットを使ったジャグリングや、極限までの柔らかさを誇る女性のパフォーマンスには会場の観客もただただ見とれるばかりだった。

コスプレイベントで優勝したのは、【SR】曹操で登場した「如月りく」さん。衣装の作りこみが見事だ。

「NOWえもん」こと「シフクノ」氏。三国志のコスプレではないしトーナメントにも不参加だったが、会場を大いに盛り上げてくれた。

いざ決戦へ！

午前のイベントが終了すると、午後はメインイベントである1DAYトーナメントが開催。トーナメントは見どころが多く、[illegible]1回戦を勝ち抜けば当たるというドラマチックなアシミニと全武将が○○のブロック、[illegible]荀銀STO、黄金の隼、fan114、ラクウェルという[illegible]四人が固まった激戦ブロックなど、注目の戦いがめじろ押しとなった。

選手それぞれに用意された特別な紹介ムービーとともに選手が紹介され、いざ開戦!! 今回も1回戦から名勝負が繰り広げられ、会場[illegible]を釘付けにした。場慣れのせいもあるのか、過去の全国大会に出場したプレイヤーが勝ち上がるという展開が多く、初の参戦となるプレイヤーで残ったのはラクウェルと☆[illegible]☆のみ。しかし、そんな二人も2回戦で荀銀STOと栄斗という大きな壁が立ちふさがった。武功1位で出場したもんきゃは団や、黄金の隼は独創的なデッキを持ち込んでいただけに、1回戦敗退が悔やまれる。2回戦ではノリノリ君主の♪クー老子♪がノイを撃破し、アシミニの無念を[illegible]全武将が○○が猫ミミ蔡文姫を降した。ちなみに残念ながらアルカディア代表枠のfan114は初戦敗退。準決勝は全武将が○○対♪クー老子♪と、荀銀STO対栄斗。前者は♪クー老子♪の計略誤爆が悔やまれるものの、全武将が○○の巧みな戦術が光り、○○が決勝へと駒を進めた。後者はこれまで地獄を見せ続けた栄斗だったが、大軍師荀銀STOの「連環の計」を使った巧みな戦術と鬼の槍撃の前についに倒れ、決勝は「傾国の舞い」と「回復の舞い」の舞いデッキ対決となった。

ありあけの宴1DAYトーナメント組み合わせ

全武将が○○

もんぎゃは団
【R3】馬超、【UC】関羽、【R】姜維、【UC】糜竺
【SR】曹操、【LE】張郃、【R】曹仁、【UC】劉備

♪クー老師♪
【UC】張飛、【R】姜維、【R】魏延、【LE】諸葛亮、【C】廖化
【SR】孫策、【SR】周姫、【UC】孫桓、【SR】王異、【SR】張春華、【R】楽進

ノイ
【R】楽進、【R】典韋、【R】荀彧、【SR2】曹操、【C】陳羣
【UC】韓当、【UC】孫桓、【SR】孫堅、【R】孫権、【R】大喬、【C】潘璋

DQN戦士
【SR】曹操、【SR】曹丕、【SR】羊祜、【U】程昱、【R】荀彧
—

♪ザビ～♪
【C】夏侯月姫、【R】関銀屏、【SR】馬超、【SR】劉備、【R】鮑三娘
【C】審配、【R】袁紹、【R】陳琳、【UC】紀霊、【UC】劉備、【C】沮授

全武将が○○
【SR】貂蝉、【SR】蔡文姫、【R】馬岱、【R】成公英、【UC】董白、【UC】李儒、【C】臧覇
【C】梁興、【UC】文欽、【UC】徐盛、【C】韓当、【C】顧雍、【R】貂蝉

アシミニ
【SR】孫堅、【R】孫権、【UC】孫桓、【C】韓当、【C】潘璋、【C】陸績
【SR】陸遜、【SR】大喬、【R】孫堅、【R】周瑜、【C】呉景

猫ミミ蔡文姫
【SR】馬超、【SR】劉備、【R】鮑三娘、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫
【SR】孫策、【R】孫堅、【UC】呂蒙、【C】孫桓、【C】闞沢

ラクウェル
【R】袁紹、【R】顔良、【UC】張郃、【R】田豊、【UC】劉備
—

fan114
【SR】賈詡、【SR】張遼、【R】典韋、【SR】龐徳
【R】陳琳、【R】袁紹、【SR】顔良、【SR】文醜

黄金の隼
【R】楽進、【R】姜維、【LE】龐統、【R】鮑三娘、【SR】夏侯惇
【SR】馬超、【R】馬岱、【C】侯成、【UC】李儒、【R】成公英、【UC】董白

荀銀STO
【UC】甘皇后、【UC】姜維、【R】黄忠、【UC】張飛、【R】龐統、【C】廖化
—

あみだまる♪
【R】袁紹、【R】顔良、【UC】張郃、【R】田豊、【UC】劉備
—

栄斗
【SR】曹操、【R】司馬昭、【R】杜預、【R】楽進、【UC】程昱
—

イリスの攻防
【R】貂蝉、【R】王異、【SR】蔡文姫、【UC】董白、【SR】呂姫、【R】呉国太、【SR】周姫
—

☆黒龍☆
【R】夏侯月姫、【LE】諸葛亮、【R】魏延、【R】姜維、【R】馬超
【R】楽進、【SR】曹操、【UC】程昱、【R】司馬師、【R】杜預

リアル大戦発生!?

決勝戦は何と優勝者予想の1位と2位というファンが最も期待した組み合わせに。全武将が○○と大軍師荀銀STOの一騎討ちだ。決勝戦が始まる前の両者の控え室の模様がモニターに公開され、○○はアシミニと秘密の特訓中。対する荀銀STOは決勝戦の前だというのに美女に囲まれての余裕のぜいたく三昧。これを見て、扱われ方の違いに○○が激怒。対戦前の握手を拒否するなど、熱い火花を散らした。1DAYトーナメント覇者を目指して、そんな両者の熱い戦いが開戦する!!

決勝前に「舞った方が勝つ」と宣言した○○だったが、宣言とは裏腹に「傾国の舞い」を使用せず積極的に攻城に出る。荀銀STOは「回復の舞い」を使用するが、護衛が下がった隙に甘皇后が「暗殺の毒」でつぶされてしまう。序盤の負けを取り返すべく攻勢に出るSTO軍だったが、○○は7枚の武将カードでSTO軍を翻弄し勝利。ありあけの宴は全武将が○○の優勝で幕を閉じた。

今回の優勝者への特別称号は「先生」。かっこいいかどうかはともかくとして、「○○」氏がもらうべくしてもらったというところか。

称号授与式！

ありあけの宴から一週間後の3月31日、千葉のG-LINK蘇我にて全武将が○○の特別称号「先生」授与式が開催された。「先生」即位後、最初の相手は徳25の「豪傑」糸工。デッキはまったく同じ西涼単の傾国デッキ同士の戦いに。糸工が先に「傾国の舞い」を使用し、○○先生はリードを許すが落ち着いて糸工の【SR】貂蝉を撃破。その後○○先生の貂蝉が舞って、糸工氏の攻勢を凌ぎきり、落城勝利！　先生即位最初の戦いは見事勝利に終わった。

晴れて「先生」の称号を手にした「全武将が○○」氏(写真右)。多くのプレイヤーを指導してください。

強豪プレイヤーとマッチングしないことを祈る全武将が○○先生。

初戦の相手は徳25の豪傑「糸工」氏。即位後最初の戦いはまったく同じデッキ対決に。

初戦敗退とは何事か!!

編集部で1回戦敗退という結果をひたすら謝るfan114。このあと責任を取るため罰ゲームをすることに……

一方、アルカディア推薦枠で出場し、初戦敗退に終わったfan114には罰ゲームを実行してもらうことに。その内容は、過去一度もしたことのないというコスプレをすることに決定。もちろんコスプレをするといっても普通の武将じゃつまらない!ってことで、選ばれたのが「【C】陳武」許褚や典韋で迷ったのだが、仕上がりが容易に予想できてしまうので、陳武に。コスプレ前と後ではまるで別人……（笑）。この撮影後、編集部からほど近い靖国神社にお参りに行ったかどうかは……秘密にとしておこう。

緑色のメイクがやたらうまくできているfan114陳武。やはり弁髪の【R】典韋が見たかった？

全国の君主よ その戦略眼に学べ！

——優勝おめでとうございます！　まずは大会を終えたばかりの、今現在の感想をお願いします。

全武将が○○　今まで傾国デッキでいろいろなパターンを試してきましたけれど、甘皇后デッキは相性が悪かったんですよ。傾国という名前にふさわしくない戦い方でしたけれど、それに勝てたのはうれしかったですね。

——やはり、一番苦戦したのは決勝戦ということになりますか？

全武将が○○　ほかにも「猫ミミ蔡文姫」さんとはデッキ相性がかなり悪かったんですけれど、前日まで友人にこのタイプのデッキを使ってもらって練習をしてきて、それが活きました。準決勝の「♪ケー老師♪」さんとの対戦は、計略の誤爆に助けられたところもありましたね（笑）。

——優勝を意識し始めたのは、どの辺りからでしたか？

全武将が○○　最初はもう、一切考えていなかったです。甘皇后と当たることも考えると優勝は無理だな、と思ってましたので、ここはトークで盛り上げていこうかなと（笑）。

（先に決勝進出を決め）決勝前に控え室に居るとき、会場から「荀銀STO」さんの名前が聞こえてきて、「ああ、あっちか〜……」とヘコみましたから（笑）。

——決勝戦の対戦中に、いけそうだと思ったのはどの辺りからでしたか？

全武将が○○　攻城が入って、相手が舞い始めた時ですね。こちらは【UC】李儒が毒を掛けて弓を撃てる位置に上がれる場所にいて、そばに伏兵の【R】成公英も居るというポジションがとれていたので、これはいけると思いました。

——ではもう少しさかのぼりまして、トーナメント表を見た時はどう思われましたか？

全武将が○○　初戦が大徳鮑三娘!?　それは無いだろ！　と（笑）。しかも仮に勝ったとしても次で「アシミニ」さんと当たるかもしれないという状況でしたからね。用意したデッキを聞いて、「アシミニ」さんには絶対勝てないと思っていましたし、自分のデッキの弱点をよく分かっている人ですからね。

——では、今日使われたデッキを選んだ理由を教えていただけますか？

全武将が○○　単純に自分の持ちデッキで、大徳鮑三娘に対抗できるデッキが無いと思ったので、どうしようかと試行錯誤したところで、傾国で高知力、「暗殺の毒」と「解除戦法」で士気12を生かして戦えるデッキを考えてみた結果です。

——各選手とも、こちらのデッキとの戦い方がつかみきれていない感がありましたね。

全武将が○○　自分がデッキをよく変えるのは、いろいろなデッキを楽しみたいというのももちろんありますけれど、相手が慣れていないデッキで対戦するという戦術面での有利を考えているところもありますから。

今回は李儒と【C】臧覇が活躍しましたね（笑）。特に臧覇の一騎討ちで何カウント稼げたかと……。

——確かに、あの一騎討ちには会場が震えましたね！　臧覇を選んだ理由というのも、この一騎討ちのためだったのでしょうか？

全武将が○○　大徳鮑三娘との対戦を練習している時に、何割か城ゲージを削られてから「火事場の馬鹿力」を使ってみたりして、計略を意識して投入してみました。

このコスト1枠にだれを入れるかは、最後まで悩んだんですけどね。大会で緊張すると七枚デッキで騎兵三枚というのは操作が難しくなるので、この枠を【C】魏続にして操作の負担を減らそうか、とも考えました。

——全国大会と違って、サブの武将と入れ替えられないのはかなり悩ましかったのではないでしょうか？

全武将が○○　自分としては、今回のルールの方が恵まれていたと思います。たとえば魏武デッキに【C】曹植を入れられるだけでだいぶ辛いですからね。

——あと、決勝戦の前に「舞った方が勝つ」と宣言なさっていましたが……。

全武将が○○　いや、実際は舞ったら負けます（笑）。甘皇后側は舞ってもいいんですけれど、こちらが「暗殺の毒」を掛けるポジション取りがうまくいきました。あと早い段階で攻城を取りたかったんですが、開幕に騎兵を二部隊送り込んでうまくいったのも大きかったですね。

——では「先生」という称号を得た今、次の目標を教えていただけますか？

全武将が○○　新しい称号が欲しいです（笑）！「先生」の称号はもちろん使いますけどね。もう、（先生と呼ばれ続けることは）諦めました（笑）。

——対戦相手も癒されますしね。先生なのに毒傾国はスパルタ過ぎると思いますけど（笑）。

それでは最後に、「先生」として全国何十万といる生徒諸君に一言、お願いします。

全武将が○○　自分が全国の人と対戦して、皆さんに得られるものがあれば、そして自分も得られるものがあれば、と思っています。

——金言いただきました！　本日はどうもありがとうございました。

（敬称略　1月25日　ディファ有明にて収録）

全武将が○○先生的用兵術

イラスト(左から):戸橋 ことみ、西山 優里子、青木 梨恵、中村 博文、音楽 ナスカ、夢路 キリコ、獅子猿

今回、"ありあけの宴" にて優勝するという、本人が一番「ありえない！」と叫んでしまいそうな結果となりました。全武将が○○です。こちらではこのデッキの愛らしい武将たちについて、語っていこうかと思います。

まず何と言っても【SR】貂蝉。傾国デッキの中核ですが、ときには終始武力2の弓であったりします（笑）。もちろん踊ることを前提に大事に扱うのは当然なのですが、過保護にしてもいけません。武力2の弓として最大限扱うことが、傾国使いとして当然だと思います。

続いて妨害計略要員の【UC】李傕と【SR】蔡文姫。前者はもう語るまでも無し。主軸となる妨害要員ですね。後者は賛否分かれるところですが、即効性を求める場面が多々ある経験上、私は必須だと思っています。おっと、もう一人妨害計略を持つ武将がいました。【UC】董白ですね。これは「暗殺の毒」＋「退路遮断」という強いコンボが狙えるのが大きいです。

そして今回追加カード唯一の武将、【R】成公英。彼のお陰で西涼単傾国が成り立っていると言っても過言ではありません。後は単に計略の利便性を考慮して。まず保険的な意味合いで【C】臧覇を。対象三娘などで使います。そして戦器の優秀さと計略の粘り強さを買って、【R】馬岱をチョイス。

以上が西涼単7枚傾国の武将たち。デッキとしてだいぶ尖ってはいますが、それをうまくありあけの宴で生かせたと思っています。

デッキ誕生の秘話

まず私のいるブロックには、大徳鮑三娘使いが二人いることが問題でした。そもそも私が使うデッキでは相性面で良いものが無く、開幕「戦女の息吹」と、中盤以降の「大徳＋息吹」、この2点に耐えられるデッキ選定が第一でした。序盤の辛さもさることながら、「復活」持ちが2部隊はいるため、号令系で押しつぶす形でもない限り攻城が見込めません。第一そんなデッキは扱えません（笑）。そこで目に付いたのが【R】成公英。「解除戦法」があれば、開幕に攻城を取られる危険性を大幅に軽減してくれる。この着目が、西涼単7枚傾国のスタートでした。

1武将が決まれば早いもの。このゲームの攻城手段は大まかに、相手を「かわす」、「押しつぶす」に加え、計略に依存する3種。そこで、西涼といえばおなじみの傾国を考えてみることにしました。【SR】貂蝉と相性のいい【UC】李傕、【UC】董白、【SR】蔡文姫を投入し、残るコストは2.5。高コストは必要無いので、結果7枚に。コスト1枠は武力4の【C】侯成よりも「勇猛」と計略を重視して【C】臧覇です。コスト1.5枠は【SR】呂姫、【UC】閻行ときて、【R】馬岱に。これは戦器の槍兵防御が魅力的だったことと、計略の回復量が大きいからですね。7部隊もいれば、一人城門で粘るだけで、ほかの部隊が復活する時間を稼いでくれます。毒と解除、そして相手が「待つ」ことを許さない傾国という組み合わせが、私の中では最良だと思っています。

戦う上で常に意識したのが、ありあけの宴に参加される君主は、ほとんどが多くても6枚デッキでしか無いこと。つまり枚数勝ちしていることがメリットであり、常に釣り役を兼ねた端攻城を狙ったことです。舞うタイミングも、前段階で相手が戻るポイントを狙ったのが、効果的でしたね。

開幕の配置

基本的に地形によって配置が変わるということはありません。悪地形のマップでは悪地形側に柵を置くのがセオリーですが、相手に弓兵が多い場合は空いている側に置くこともあります。

2回戦 対猫ミミ蔡文姫（鮑三娘入り大徳）

何と言っても、開幕飛んでくる「戦女の息吹」。これをどうしのぐかが問題でしたが、「解除戦法」でうまくしのげた上に、カウンターで兵法まで引き出せたので上出来でした。一騎討ちもありましたが、対大徳鮑三娘への練習の成果が出たと思います。

準決勝 対 ♪クー老師♪（八卦の陣法デッキ）

地形が有利なこともあり、踊り際を連環と毒or解除でしのぐことを念頭に入れ、立ち回りました。結果として、踊り際に無理してC廖化へ八卦一体掛けしてくれたのが大きかったですね。誤爆自体は、あの展開までいってしまえば、たとえ舞をつぶされても守りきれたかと思います。

決勝戦 対 荀銀STO（甘皇后デッキ）

意識したのは、常に左右へプレッシャーをかけること。これで彼が得意とする槍撃を、最大限に発揮させないように努めました。甘皇后をつぶした直後のカウンターが苦しかったですが、そこをしのいでしまえば、あとは試合終了までの既定路線をただ進むのみでした。

番外 対 糸工（ミラーマッチ）

「先生」になって第一戦がミラー対決になるとは、思いもしませんでした（笑）。ただ、だからといって特に意識したことはありません。毒傾国であることには変わらないので、対応もほぼ同じ。相手の踊りを先につぶし、向こうの毒からは兵法増援で守る。弓がもう少しあれば、兵法遠弓もアリですね。

※配置図の白いカードは○○軍、グレーのカードは対戦相手の武将を表します。
また、状況を分かりやすくするため、一部の武将カードを省略しています。

fan114が選ぶ！

ありあけの宴ベストバウト3

ありあけの宴の名勝負の中から特に見どころのあった3試合をチョイス。戦局に大きく影響した一手についてfan114が解説。

対

初期配置

STO軍は伏兵を中央に配置し、全軍を柵の方に固めたスタンダードな配置。対する○○軍は伏兵を柵付近に配置し、ほかの部隊は全体的に散らせた配置で、柵を守ることはあまり考えていないようだ。それよりもSTO軍の戦力を散らせて数の差で端攻城を狙うスタイルか。

STO軍のデッキ相性ではSTO側が若干有利程度だろうか。互いに類を見ないデッキなので難しい相性だ。

戦いの流れ

残り84カウント

開戦すると、STO軍は【UC】甘皇后と【UC】張飛で○○軍の柵を壊しに向か…○○軍はこれに弓2体でじっくり対応し、甘皇后を撤退させる。ここで張飛は【R】成公英の存在により、帰城。この間、○○軍は騎馬3部隊でその逆サイドの端攻城を狙いにいき、STO軍は【C】廖化と【UC】姜維で対応するも、守りきれずに【R】馬岱の壁攻城を一発許す形に。STO軍の【R】黄忠は柵破壊と端攻城のどちらをフォローするか迷ったような動きでフォローに入るのが遅れたのが痛かった。

残り63カウント

いったん仕切り直しになったあと、○○軍は再び騎馬3部隊で柵とは逆のサイドの攻城を狙いに。これに対し、STO軍は再び廖化と姜維でこれに対応する。その間、中央の【R】龐統を【SR】貂蝉が踏み、黄忠のフォローも手伝って○○軍の弓兵を退けると、STO軍はこのタイミングで甘皇后の「回復の舞」を発動させる。○○軍は「退路遮断」で姜維、廖化の帰城を防ぐ策を取るも、STO軍は端の城壁に張り付いた【C】臧覇を撤退させることに成功。しかし、次に城壁に張り付いた馬岱との一騎討ちで廖化が撤退し、○○軍はさらなる攻城に成功した。

残り62カウント

不用意に上がった張飛が成公英を踏んでしまい、撤退寸前に追い込まれてしまう。○○軍は張飛を逃がさないよう成公英の「解除戦法」を使用。ここでSTO軍はたまらず「傾国の舞」。○○軍もこれに対抗して「西涼軍の大攻勢」。STO軍は張飛を逃がすことができたものの、後から進軍してきた【UC】李儒の「暗殺の毒」二度掛けで甘皇后を捕らえられてしまう。

残り42カウント

STO軍はほぼ体力満タンの龐統、姜維を攻城に向かわせ、遅れて張飛を端攻城に向かわせる。○○軍のローテーションを使ったうまい守りの前に龐統と姜維の攻城は凌がれてしまうが、逆転には至らずとも張飛の端攻城が入る。このまま逆転を狙うSTO軍は張飛の大車輪戦法を発動させるが、馬岱の「不屈の忠義」で粘られて、撤退に追い込まれてしまう。

残り19カウント

帰城しようとする兵力がわずかの廖化と黄忠に対し、○○軍は退路遮断でそれを許さず、放置。これでSTO軍に逆転の術はなくなり、○○軍の勝利となった。

張飛を…○○の…た直後、狙いの眼前に全武将が○○の伏兵、成公英が出現。張飛が退却を余儀なくされ、李儒によって甘皇后が撤退させられた。

コレが キープレイだ！

残り84カウント ○○軍の馬岱が攻城を成功させたシーン

西涼軍で槍無しというほかに例を見ないタイプではあるものの、「傾国の舞」による攻城アドバンテージを守りきって勝つというスタイルの傾国デッキ。しかしこの決勝戦、○○軍は最後まで踊らずに常に攻めと守りを同時進行させた立ち回りでSTO軍の足並みを乱し続けた。

決め手となったのは、開幕から常に柵の逆側を攻め続けた騎馬3部隊による攻城だろう。STO軍の張飛は柵側に置いておきたいので、なかなか守りに向かわせることができない。さらに○○軍の弓兵が張飛をけん制。それに対抗するために黄忠も柵側に置かされてしまうので、柵とは逆側の守りがどうしても手薄になってしまう。その隙を突いて馬岱で城壁への攻城を成功させた○○軍はそのアドバンテージを勝利へとつなげることとなる。

柵を守るSTO軍の主力を弓兵でけん制し、…を騎兵で攻城

もう一つ、決め手となったのは、やはり伏兵の成公英を張飛に踏ませたシーン。龐統に踏まれてもおかしくない状況だったが、うまくそれをかわし、張飛に踏ませることに成功。さらに成公英の「解除戦法」＋「西涼軍の大攻勢」で張飛を退ける。これによって李儒が戦線を上げ、「暗殺の毒」で甘皇后をつぶす大きなきっかけとなった。もしここで成公英が龐統に踏まれていたとしたら勝負は分からなかっただろう。

ほかにも見事だったのは自城を盾に7枚デッキの枚数の多さをフルに使った○○軍の守城テクニック。龐統と姜維の攻城をこれで防ぎ、馬岱の「不屈の忠義」×2で張飛に二度の攻城を許さなかった。地味ながら攻めと守りに馬岱が大活躍。技術系は苦手と自称する○○軍だが、素晴らしい守りだった。

張飛が「大車輪戦法」を使うものの、横弓と馬岱の「不屈の忠義」で攻城をさせない。

対

初期配置

[illegible]栄斗軍が自城前に伏兵3部隊を配置して迎え撃つ形。☆黒龍☆軍も自城前に配置し、[illegible]。デッキ相性は、栄斗軍の魏武デッキ[illegible]ので、☆黒龍☆軍の方が有利だろう。というのも「八卦の陣」を有効に使うことができるので、逃げられない位置で【R】司馬昭の「確実な鎮圧」をかけられない限りそれほど不利になる状況が少ないからだ。

戦いの流れ

残り84カウント

開戦すると☆黒龍☆軍が栄斗軍の[illegible]城を狙いに右サイドへ進軍。対する栄斗軍は【R】杜預を逆サイドへおとり役として走らせて☆黒龍☆軍の【R】魏延をおびき寄せる。☆黒龍☆軍は城壁右端に【C】夏侯月姫を貼り付け、【R】馬超でマウントを取ると、まずは【SR】諸葛亮と[illegible]が伏兵同士で接触。次にそのまま諸葛亮が【SR】曹操の伏兵を暴くも、馬超で司馬昭を踏んでしまい、馬超が撤退。夏侯月姫を楽進で押さえ、兵力残りわずかの諸葛亮を撤退させた後、曹操で【R】姜維を追いかける。魏延が逆サイドに釣られていたため、姜維のフォローに行くのが遅れ、そのまま姜維が撤退させられてしまう。

残り77カウント

[illegible]で攻城に向かう栄斗軍だが、魏延1部隊になった☆黒龍☆軍はたまらず「[illegible]の法」を発動。ここで栄斗軍は無理をせずに帰城。

残り65カウント

再起後、すぐさま☆黒龍☆軍が攻め上がる。栄斗軍は自城前まで引きつけたところで「魏武の大号令」で全体強化。対する☆黒龍☆軍は姜維・馬超・魏延による八卦の3部隊掛けで攻城を狙う。しかし、ここで栄斗軍が「魏軍の大攻勢」を使用。号令と合わせて武力＋6となった栄斗軍を崩すのは難しく、☆黒龍☆軍は栄斗軍の楽進を撤退させるも、馬超と諸葛亮を撤退させられてしまう。攻城は不可能と見て☆黒龍☆軍はいったん城へと引く。

残り59カウント

☆黒龍☆軍は城に帰る途中で曹操と杜預を挑発で引き寄せ、迎撃＆突撃のコンビネーションでこの2部隊を撤退させる。司馬昭と程昱のみとなった栄斗軍に対し、☆黒龍☆軍は逆サイドに走らせていた夏侯月姫で程昱をおびき寄せ、姜維で司馬昭の弓を引き付けて魏延で城壁を攻城することに成功。

残り34カウント

いったん仕切り直しになった後、栄斗軍が魏武の大号令を使って仕掛ける。これに対し、☆黒龍☆軍は魏延と姜維の八卦の2部隊掛けで対応するが、姜維、諸葛亮、馬超が撤退させられる。☆黒龍☆軍は、魏延で曹操、程昱、杜預を撤退に追い込むも、魏武状態の楽進、司馬昭を防ぐのは難しく、司馬昭の攻城を許してしまう。このまま栄斗軍がリードを守り、栄斗軍の勝利となった。

コレがキープレイだ！

86カウント　栄斗軍が伏兵を馬超に踏ませたシーン

開幕、☆黒龍☆軍の進軍に対して、栄斗軍はお家芸である伏兵重ねで迎え撃つ。諸葛亮、または姜維の存在をきっちり意識し、どちらかに2部隊踏ませて撤退に追い込み、もう1部隊の伏兵はマウントを取る馬超に踏ませようとする動きは見ていて圧巻。その伏線となるのが杜預の動き。☆黒龍☆軍の考えとしては、やはり高武力である馬超を杜預に向かわせるのは得策ではなく、仮に杜預側に伏兵がいた場合、馬超では撤退してしまうので、やはり杜預と同コストで機動力もあり、伏兵を踏んでもギリギリ撤退を免れる魏延を向かわせたいというところだろう。結果、魏延で伏兵をばらされることはなく、馬超に踏ませることができたわけだ。結局そのまま姜維も撤退に追い込み、栄斗軍は士気を使わずに相手の兵法を使わせることに成功。これで一気に勝機は栄斗軍へと傾いたのだ。ここはまさに栄斗軍の技アリの一手といえるだろう。

もう一つ。細かいポイントではあるが、終盤、栄斗軍が逆転の攻城を決める直前の楽進と司馬昭の動きに注目したい。残り時間が少なく、城ゲージで負けているにもかかわらず、魏延の「反逆の狼煙」の効果時間が終わるまで楽進と司馬昭による釣りの動きを展開させたのはさすがの一言だ。

密集した場面で3部隊の伏兵を狙い通りに踏ませることには成功している。直接攻城にはつながらないが、兵法を使わせ戦況を有利に運んだ。

ありあけの宴 新着デッキ紹介

もんぎゃは団デッキ

武将名（兵種／コスト／能力）
【UC】関羽（槍兵／2.5／武8・知6）
【R3】馬超（槍兵／2.5／武9・知5）
【R】姜維（槍兵／2／武7・知7）
【UC】糜竺（騎兵／1／武2・知7）

もんぎゃは団氏が大会で使ったデッキで、スターターに入っている【UC】関羽に会場は度肝を抜かれたと言っていいだろう。全国対戦でもめったに当たるものではないこのデッキ。戦術は至ってシンプルで、武力によるゴリ押し。しかし、4枚デッキの弱点である一騎討ちや、多枚数のデッキに対しての対応力の低さは折り紙つき。このデッキの場合、さらに主力が全員槍兵で機動力が低いので、なおさら厳しい。まさに大会用に氏が用意したデッキなのだろう。また、槍撃の精度が問われるデッキなので簡単そうで難しい。一度は試してみてはどうだろうか？

黄金の隼デッキ

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】夏侯惇（騎兵／2.5／武9・知6）
【R】姜維（槍兵／2／武7・知7）
【R】鮑三娘（騎兵／1.5／武4・知6）
【R】楽進（騎兵／1／武4・知3）
【R】龐統（槍兵／1／武1・知9）

黄金の隼氏が使っていたデッキ。魏と蜀の2色デッキで、各勢力の優秀なカードで構成されている。士気が余った場合の「魏武の強兵」、武力押しに対する「神速の理」、士気差を生み出す伏線となる「戦女の息吹」、妨害の「挑発」＆「連環の計」と、すべての計略が選択肢として機能する。総知力も高いため、2勢力ながらも非常にバランスのいいデッキといえるだろう。ただし、技術と戦術面の両方で高い能力を発揮させなければ常勝するには難しいので、簡単なデッキでもない。しかし、ポテンシャルは高く、使い甲斐のあるデッキなので、おススメだ。

DQN 戦士 対 **ノイ**

初期配置

ノイ側は全部隊を自城前に配置。対するDQN戦士側は伏兵が2部隊居るので、迎え撃つ形。伏兵はスタンダードに城門前に配置。

デッキの相性はだいたい五分といったところか。ポイントは序盤の伏兵処理と、中盤以降DQN戦士が魏武を使ってからのぶつかり合いだろう。それぞれ荀彧、程昱、陳羣の使い方がカギか。テクニカルな試合が予想される。

戦いの流れ

残り91カウント

まずは基本通りノイ軍がDQN戦士軍の2部隊の伏兵を探すために進軍。騎兵を先行させ、楽進よりも曹操を少し前にしてラインを上げ、まずは【SR2】曹操（求心）で【SR】曹操（魏武）の伏兵をきっちり解除。そのまま押し込むノイ軍だが、ここで不運にも【SR】曹丕と楽進の一騎打ちが発生し、楽進が撤退。この後、DQN戦士の荀彧を撤退させ、【SR2】曹操で程昱を踏み、【SR2】曹操は撤退。典韋で自城突撃状態の曹操を迎撃し、そのまま典韋と陳羣で攻城を狙うノイ軍だが、ここはDQN戦士に防がれてしまう。そのカウンターでDQN戦士軍は羊祜が攻城に成功。基本的には序盤は守りきれれば上出来な魏武デッキだが、カウンターでアドバンテージを取ることができ、DQN戦士にとってはこの上ない立ち上がりといえるだろう。

残り52カウント

DQN戦士が羊祜で壁を突破した後、いったん仕切り直しに。まずはDQN戦士がノイ軍の荀彧の反計範囲に入る前に自城前で「魏武の大号令」で強化。対するノイはそのまま戦線を上げ、魏軍の大攻勢で押し込み、DQN戦士は全部隊帰城。このときDQN戦士の荀彧の帰城が遅れ、撤退に追い込まれる。この絶妙なタイミングでノイ軍は覇者の求心を使い、典韋の城門攻城を成功させ、城ゲージで大きくリードを取る。

残り42カウント

このままだと落城を免れないDQN戦士は、出城後、「刹那の粘り」で耐えようとするが、ノイがこれを2回荀彧で反計。魅力差を生かして3度目の刹那の粘り＋増援の法でDQN戦士がノイの攻勢を凌ぐ。ノイ軍は陳羣、楽進、曹操を生かし、帰城。ノイ側は士気で2有利に。

残り20カウント

カウンターで攻めあがったDQN戦士軍は【SR】曹操で城門に攻城を1発。このとき、ノイ軍の楽進を撤退させ、曹操、曹丕、程昱を貼り付けて「刹那の粘り」でさらなる攻城を取りに行くが、ここでノイ軍は陳羣の「雲散の計」。DQN戦士軍はこれを1度は程昱で反計するも、士気差によって2度目の「雲散の計」を反計することができず、曹丕と程昱の魏武＆粘りを消されてしまう。ノイ軍はDQN戦士軍の曹丕、曹操を撤退させ、そのままノイ軍の勝利となった。

コレがキープレイだ！

残り52カウント ノイ軍が魏軍の大攻勢でラインを上げた場面

中盤、DQN戦士軍が士気ほぼ満タンの状態で先に「魏武の大号令」をかけたシーン。ここはノイ軍が圧倒的に不利になる。というのも、ノイ軍の攻め手は「覇者の求心」のみなので、DQN戦士軍は荀彧でこれを反計するだけでいい。反計の範囲外から使われる分には、ある程度時間を稼いで逆にカウンターを仕掛けられるので怖くない。DQN戦士側は陳羣に気を付け、曹操を盾にラインを上げて士気差でさらなる有利を生み出すことができる。

こうなってしまう状況をノイ軍は絶妙なタイミングの「魏軍の大攻勢」で打破。魏軍の大攻勢を使われたDQN戦士側の選択肢は帰城しか無い。武力で劣っている分、同じように武力3上がった状態では分が悪く、仮に「刹那の粘り」を使って耐えようとすると覇者の求心を反計する士気がなくなってしまうからだ。ノイ軍はここで荀彧を撤退させた後、敵城前で覇者の求心を撃ち、アドバンテージを取ることとなる。さらにはここで「刹那の粘り」を3回使わせることができ、後々士気面で有利となる結果に。その士気差とアドバンテージのおかげで、後は守りきるだけでOKになったノイ軍は、落ち着いて陳羣の雲散の計×2できっちり勝負を決めた。

ここしか無い！というタイミングで「魏軍の大攻勢」を使用したノイ。逆にDQN戦士は荀彧が撤退してしまったのが痛手だった。

ありあけの宴 ハイライト

衣装の作り込みに仰天

今回のありあけの宴はセガの公式イベントでは初のコスプレOKのイベントということで、多くのコスプレイヤーが集まった。【SR】鄧艾、【SR】羊祜、【R】張悌などの新武将や、以前から人気の高い【SR】甄皇后や【UC】甘皇后、さらには排出停止となった【SR】徐庶や【SR】郭嘉など、マニアックな武将を含め、実に多くの武将コスプレイヤーが居たぞ。コスプレの大会もあり、決勝戦に残ったメンバーは一人ひとり、好きな武将や尊敬する君主、そのキャラのセリフをマイクに向かってシャウト！　この催しには会場も盛り上がり、イベント的には大成功といえるだろう。

体張ってます！

今大会もさまざまなパフォーマンスが飛び出した。まず、なんといっても衝撃的だったのが、「にしじまん」ことセガの広報担当西嶋氏が髪型を【C】朱桓と同じ矢印型にするという体を張ったパフォーマンスを見せてくれたこと。ここまでやるかという意気込みに来場者は度肝を抜かれた。

ほかにも毎度おなじみ、アシミニの「I ♥ ○○」系のTシャツや、荀銀STOの強気発言、栄斗の地獄発言、♪クー老子♪や全武将が○○による決して誌面には載せられないマイクパフォーマンス（？）など、多くの大会出場者によるパフォーマンスが披露され、会場を沸かせていたぞ。

イベント前にかぶっていた帽子の下がまさかこんな風になっていようとは……。

銅雀台

三国投稿演義

今月も多数いただきましたイラスト投稿を中心に、皆さんからの『三国志大戦』投稿をご紹介します！　これだけイラストをいただいている昨今、イラコンとか開催するのもアリですかね!?

今月の一騎当千

（二州・埼玉県　涼風君）

☆今まで無かったアングルで描かれた、虎の娘・【R】関銀屏さん！　ポーズのみならず、「関！」の一文字が目を引く秀作です。使い勝手がいい単体超絶強化が豊富な蜀の中で、【R】関索ともども「若き血の目覚め」が今後も光ってくれるはず！

（三州・大阪府　J・Bさん）

☆魏の新たなヒロイン、【UC】曹皇后様を可憐に描いてくださっています！　花と並びつつもなお華やか、気品が漂っていますね。プチかわいい献帝様もポイントです。

（三州・宮城県　榊水夏さん）

☆計略でだれもが猪突猛進（違）、【R】王桃さんです。きっと計略使用時はこんな小悪魔的かわいらしさで、知力10武将もコロッと……。君主の方もクラッときそうな愛らしさですね（笑）。

（一州・宮城県　はなやか涼子君）

☆【UC】朱桓と【C】程銀が暴走族仕様にッ!?　ハマり過ぎてて、見た目違和感ありません……。

（一州・福岡県　初投稿☆赤松セリさん）

☆魏の人気武将がそろい踏み！　かわいい曹操や蔡文姫のみならず、策士顔の賈詡が印象的です（笑）。

（四州・北海道　くらげさん）

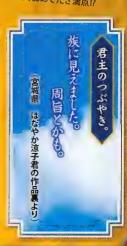
☆五月ということで、呉三代鯉のぼりを！　一番下の孫権は泣いちゃってますが、おめでたさ満点!?

fan114 命がけの推挙

僕が推挙するに相応しい、というか推挙しなきゃダメだろっていう１枚ｗ　『三国志大戦１』のころからこの二人には本当にお世話になっています。絵の方は、二人仲良さそうではあるけど、ライバル視もしている、そんな風に見えます。しかし……何て暑苦しいんだろうｗ　でもこういうのすごい好きですｗ　ゴチでした～♪

（三州・愛知県　PAYPAY君）

（宮城県　はなやか涼子君の作品裏より）

当「銅雀台」では『三国志大戦』をより多面的に楽しむべく、イラストや文章、写真作品の投稿はもちろん、「三国志大戦」に関するものならばなんでも大募集中！　作品掲載ごとに階級が上がり（「今月の一騎当千」と「命がけの推挙」では二階級昇格）、階級が皇帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

こんにちは。今回はいろいろと大変だったfan114ですw

今回は3月末に開催されたありあけの宴に参加した話をさせていただきたいと思います。まず、当日は雨が降っていたので、観客動員数が危ぶまれたのですが、さすがは三国志ユーザー！雨では彼らの熱を冷ますことはできなかったわけです。最終的には立ち見も出るほどで、1200人を超えるファンが駆けつけたとのこと。あれだけの数の人たちがみんな一つの同じ目的で集まって盛り上がるのは本当にすごいことだと思いますし、同じユーザーとしてすごくうれしいですね。

さて、イベントの方ですが、まず僕は最初の対戦イベントに栄斗さんと○○さんと参加させていただきました。抽選で選ばれたユーザーの方と対戦し、その試合をリプレイで観ながら解説するといった内容。もう終始緊張しっぱなしで、相手の【C】張梁と【C】周倉を間違えて張梁の前でビタ止まりしたり、逆に周倉だと思わず神速状態で突っ込んで即死したり、グダグダでしたw また、トークの方もうまくしゃべることができなかったので、もっとしゃべれるようになりたいです。

1DAYトーナメントにはアルカディア推薦枠の選手として参加させてもらったのですが、1回戦負けという結果に終わりました……。開幕とラストの立ち回りが甘すぎて本当に情けないです。しかし、あの場で出せた実力があの程度なわけですから、仕方ないですね！

また次の機会があったらそのときには自分のすべての実力を発揮できるよう精神的な面を鍛えたいです。

と、自己完結するだけで済まされるわけもなく……初戦敗退の僕に待っていたものは、やはり編集部からのキツ～イお灸（*´∀｀*）それはそうですよね；；同じ媒体推薦枠の○○さん（優勝）と栄斗さん（ベスト4）の成績を考えたらそうですよねw

罰ゲーム、本当キツかったです（笑）。まさかコスプレさせられることになるとは……。しかも初のコスプレが「陳武」（´д｀）いやしかし、不甲斐無かったのも事実。ここはおとなしく覚悟を決めるしかありませんでした。

ただ罰ゲームを通して、コスプレをする方々は本当にすごいんだということが改めて分かりました。衣装を自分で作りこみ、メイク・ヘアも考えて……どれだけの手間、そして強靭な精神を必要とするのか……。感服しました！

～お知らせ～

全国大会開催！

『三国志大戦』シリーズ3度目の全国大会が幕を開けた！ 今回の予選はセガ直営店だけではなく全国の「三国志大戦２～若き獅子の鼓動～」が置いてある店舗で開催される。そのため、予選開催店舗は全国で600店舗以上！ それぞれの店舗で、4月から6月上旬にかけてトーナメント方式により各店舗の代表君主を決定される。各店舗の代表となったプレイヤーは、6月から7月にかけて開催されるエリア決勝大会で更に絞り込まれ、7月下旬に開催される「全国決勝大会」にて日本最強をかけて競い合うことになる。予選店舗が多い分だけ決勝大会進出のチャンスも多くなっているぞ。ホームのゲーセンの予選などにはどんどん参加しよう。YO3が制した「竜虎の咆哮」から半年、次に全国大会優勝を飾るのはだれだ!?

三国志大戦２ 全国大会
【覇業への道】～若獅子の覚醒～

①店舗予選大会
日程：2007年4月14日（土）～6月3日（日）
会場：全国の予選開催店舗
個人トーナメント方式の一次予選大会。
上位入賞者はエリア大会への出場権を獲得。

②エリア大会
日程：2007年6月16日（土）～7月16日（月・祝）
店舗予選を突破したプレイヤーによる、個人トーナメント方式の二次予選大会。
上位入賞者は全国決勝大会への出場権を獲得。
会場：全国のエリア大会開催店舗

③全国決勝大会
日程：2007年7月下旬　都内某所にて

大会の最新情報はこちら↓
セガ公式サイト
http://am.sega.jp/utop/news/hagyo_4/index.html

三国志大戦２ 全国大会 覇業への道 ～若獅子の覚醒～

予選開催予定店舗リスト

開催日時	店舗名	店舗電話番号
北海道エリア		
4月29日（日）14:00	キャッツアイ東苗穂店	011-789-1500
4月30日（月）16.00	ハロ札幌駅前店	011-738-5706
5月5日（土）16:00	スガイパワープラントプルプル	011-231-7032
5月6日（日）16:00	MAXIM HERO	011-219-2855
5月12日（土）16:20	SOYU 遊戯街ロマン通り	0166-59-7131
5月12日（土）19:00	クラブ セガ 旭川	0166-53-7750
5月12日（土）14:30	セガ ワールド 北見	0157-36-8333
5月13日（日）18:30	スガイ・ディノス札幌	011-860-1212
5月13日（日）19:00	キャッツアイ苫小牧店	0144-38-3811
5月13日（日）18:00	キャッツアイ篠路店	011-776-1500
5月13日（日）18:45	セガ ワールド 旭川	0166-47-6755
5月19日（土）19:00	セガ ワールド 釧路町	0154-37-9311
5月20日（日）15:30	アミューズメントファクトリープルプル	0166-24-5077
5月20日（日）19.30	スカイディノス旭川	0166-21-1231
5月20日（日）19:00	キャッツアイビッグ東苗穂店	011-787-1000
5月20日（日）14:00	クラブ セガ 札幌	011-512-1868
5月20日（日）14:45	セガ ワールド 金堀	0138-31-9438
5月26日（土）18:00	キャッツアイミュンヘン大橋店	011-816-0168
5月26日（土）14:00	セガ ワールド 星が浦	0154-52-0099
5月27日（日）19:00	キャッツアイ新川店	011-761-1500
5月27日（日）15:00	BIG BANG 函館	0138-54-7100
5月27日（日）14:45	クラブ セガ 湯の川	0138-30-6006
5月27日（日）11:00	セガ ワールド 千歳	0123-42-4195
6月3日（日）16.00	キャッツアイ恵庭店	0123-32-1500
北東北エリア		
5月6日（日）15:30	アトアーズ青森中央	017 762 1595
5月12日（土）14:00	ゲームフェスタミタマ店	0172-31-2713
5月13日（日）13:00	セガ ワールド 八戸 R45	0178-43-7817
5月13日（日）14:00	LA 倶楽部	019-646-5566
5月13日（日）13:30	セイタイトーマッハ	019-648-1408
5月13日（日）13:00	セガ ワールド 水沢	0197-24-1566
5月13日（日）13:00	セガ ワールド 秋田	018-864-8421
5月18日（金）18:30	パロ五所川原店	0173-38-1078
5月19日（土）13:00	セガ ワールド 滝沢	019-646-9277
5月19日（土）10:00	セガアリーナ盛岡南	019-631-3301
5月20日（日）13:00	クラブ セガ 青森	017-761-5370
5月20日（日）18:30	ソユープレイランドソピア御所野店	018-889-6549
5月27日（日）18.00	アミューズメントクラブアラモード	0172-26-4326
5月27日（日）13:00	セガ ワールド 青森	017-722-9201
5月27日（日）14:30	DEAD BALL	019-632 6700
5月27日（日）13:00	ハイテクセガ盛岡	019-623-2562
6月3日（日）13:00	ハイテクセガ秋田	018-837-5041
6月3日（日）13:00	セガ ワールド 一関	0191-25-2040
6月3日（日）18:00	ソユースペースファンタジーインフィー	0172-26-2661
南東北エリア		
5月12日（土）18:00	ZOOOP	022 261 4723
5月13日（日）10:00	プレビジョイカム仙台中山	022-719-7331
5月13日（日）13:00	クラブ セガ 仙台	022-711-3063
5月13日（日）13:00	セガ ワールド パレン	0246-58-8500
5月19日（土）9:30	タイトーステーション仙台	022-262-2541
5月19日（土）13:00	セガ ワールド 仙台八乙女	022-772-6775
5月19日（土）18:30	TAC 郡山	024-937-1060
5月20日（日）13:00	セガ ワールド 白河	0248-24-4800
5月20日（日）13:00	セガ ワールド 米沢	0238-24-0666
5月20日（日）18.45	仙台メトロポリス	022-387-5532
5月20日（日）13:00	セガ ワールド 南仙台	022-306-6835
5月26日（土）13:00	セガ ワールド 石巻	0225-22-7552
5月27日（日）13:30	セイタイトーウイングス	022-247-4392
5月27日（日）13:00	ハイテクセガ仙台	022-267-1834
5月27日（日）13:00	セガ ワールド セッツウイングス	022-384-8950
5月27日（日）13:00	セガ ワールド 福島	024-553-8628
6月2日（土）13:00	セガ ワールド 古川	0229-23-7655
6月2日（土）13:00	オリエントパーク セガ ワールド	024-946-8222
6月3日（日）13:00	スーパーノヴァ天童	023-656-9370
6月3日（日）13:00	プレビジョイカム古川	0229-28-4442
6月3日（日）13:00	セガアリーナ富谷	022-358-8841
北関東エリア		
4月29日（日）15:00	アーバンスクエア上水戸店	029-227-8569
5月12日（土）14.00	ジョイカム多賀	0294-35-3993
5月12日（土）18:00	茨城レジャーランド古河店	0280-97-2070
5月12日（土）17:00	セガ ワールド下館	0296-28-7579
5月13日（日）14:00	ジャムジャム勝田店	029-271-1525
5月18日（金）18:00	アーバンスクエア安佐エース店	0283-24-6326
5月19日（土）10:30	プラサカプコン土浦店	029-826-3800
5月19日（土）13:30	インターパークプラスワン	028-657-6789
5月19日（土）18:00	ドラマ足利店	0284-73-9559
5月19日（土）14:00	セガ ワールド小山	0285-28-6281
5月20日（日）13:00	ゲーム＆ビリヤード遊ing	028-683-3773
5月20日（日）14:00	セガ ワールド宇都宮	028-633-6082
5月26日（土）13:30	オートスナックつるまき	028-634-2839
5月26日（土）13:00	ゲームパドック＋1古河店	0280-98-5161
5月27日（日）15:00	セガ ワールド クロノス	0287-37-3077
5月27日（日）18:00	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	029-274-4124
6月3日（日）14:30	プレビジョイカム水戸50号バイパス店	029-244-0390
6月3日（日）10.30	ジョイプラザ龍ヶ崎店	0297-61-4120
6月3日（日）16:30	グッドヒル	028-614-6142
群馬エリア		
5月13日（日）19:30	アピナ太田店	0276-48-1489
5月13日（日）19:00	群馬レジャーランド太田店	0276-47-8030
5月13日（日）13:00	群馬レジャーランド藤岡店	0274-40-2371
5月13日（日）10:30	高崎メトロポリス	0273-50-5670
5月19日（土）14:00	セガ ワールド館林	0276-75-5205
5月20日（日）17:30	太田メトロポリス	0276-25-5856
5月26日（土）10:30	ゲームシティボストン	027-280-5005
5月26日（土）14:00	セガ ワールド沼田	0278-22-9101
5月27日（日）10:30	セガ ワールド高崎	0273-21-5560
5月30日（水）21:00	インターワールド伊勢崎店	0270-25-4338

予選開催予定店舗リスト

…は原則的に当日受付ではありませんが、当日のキャン…
…はないので記載しています。
…17日時点のものです。やむを得な…により日程などが変更になる可能…

開催日時	店舗名	店舗電話番号
埼玉エリア		
5月12日(土)17:00	シルクハット所沢店	
5月12日(土)13:30	セガ ワールド和光	048-465-7161
5月13日(日)13:00	プラボ上尾店	048-776-4379
5月13日(日)13:30	クラブ セガ所沢	042-926-9009
5月13日(日)18:00	セガ ワールド狭山	0429-56-6490
5月19日(土)16:00	アミューズランドモナコ川越2号店	049-224-2933
5月19日(土)18:00	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053
5月19日(土)15:00	インターワールド岩槻店	048-749-4788
5月19日(土)11:00	ガロパ北上尾店	048-778-1325
5月19日(土)15:00	アッシュール入間店	0429-35-0962
5月19日(土)14:00	ブーボスボス所沢	04-2929-8333
5月19日(土)14:00	セカ ワールド本庄	0495-22-1836
5月19日(土)14:00	セガ ワールド グリーンシティ	048-284-7255
5月19日(土)14:30	セガ スタジアム イオン与野	048-852-6689
5月19日(土)13:00	セガ ワールド入間	0429-65-1813
5月20日(日)19:00	アミューズメントサーカスマジシャン	048-525-5990
5月20日(日)13:00	AMUSEMENT FIELD BAYON	049-265-1400
5月20日(日)12:00	セガ ワールド吉川	0489-83-0481
5月23日(水)17:00	ゲームガレージ大宮店	048-650-2411
5月25日(金)18:00	アミューズメントスペースブーボスボス坂戸	049-284-9270
5月26日(土)19:00	ゲームモアイ上尾店	048-771-1612
5月26日(土)15:00	ゲームシティ入間店	042-935-1707
5月26日(土)14:00	セガ ワールド川口	0482-26-1191
5月26日(土)10:30	セガ ワールド飯能	042-972-6898
5月26日(土)15:00	ウェアハウス埼大通店	048-858-7499
5月27日(日)15:00	ゲームシティ戸田	048-422-6020
6月3日(日)18:30	クラブ セカ川越	049-228-7872
千葉Aエリア		
5月6日(日)11:00	ムー大陸稲毛店	043-255-3257
5月12日(土)17:30	ゲームシティ千葉祐光店	043-223-7245
5月19日(土)13:00	ハイテク セガ千葉	043-221-7845
5月20日(日)14:00	ゲームチャリオット辰巳店	0436-41-9211
5月20日(日)12:00	クラブ セガ 幕張	043-273-5261
5月26日(土)19:00	千葉レジャーランド成東店	0475-80-1777
5月26日(土)12:00	アドアーズ千葉	043-225-8662
5月26日(土)12:30	G-Link 蘇我	043-266-6464
5月27日(日)15:00	ゲームチャリオット誉田店	043-226-9510
6月3日(日)17:30	ゲーム幕張	043-298-3883
千葉Bエリア		
4月29日(日)13:30	AM PIA 津田沼店	
4月29日(日)14:00	ハイテク セガ 柏	0471-63-9844
4月30日(月)15:00	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406
5月3日(木)15:00	ゲームエース南八幡	047-379-2861
5月3日(木)18:00	ZAPS 柏店	0471-37-1977
5月8日(火)18:00	ゲームプラザセントラル浦安店	047-355-2447
5月12日(土)20:00	千葉レジャーランド野田店	04-7120-3535
5月12日(土)19:00	ABLAZA 行徳店	047-701-2689
5月13日(日)19:00	千葉レジャーランド千葉ニュータウン店	0476-48-7175
5月13日(日)10:30	アーバンスクエアららぽーと柏の葉店	04-7135-6657
5月13日(日)13:00	SUPER WAVE 柏	04-7144-8366
5月13日(日)10:30	セガ ワールド旭	0479-62-7101
5月19日(土)14:00	イスカンダル	0120-010-267
5月20日(日)14:00	東京ガリバー松戸店	047-366-6633
5月20日(日)13:00	AG スクエア松戸店	047-392-4661
5月20日(日)13:45	ポポロ	※非公開
5月20日(日)15:00	クラブ セガ 本八幡	047-334-7960
5月26日(土)13:00	アミューズメントシティ RAKUZO	0476-40-7788
5月26日(土)15:00	セカ ワールド PAW 柏	04-7141-4661
5月27日(日)13:00	アミューズメントエース津田沼	047-475-9818
東京Aエリア		
4月29日(日)10:00	セガ ワールド 青井	03-3858-2666
4月29日(日)12:00	アドアーズ竹ノ塚	03-3850-1175
5月6日(日)13:00	ゲームゾーンウェーブ	03-3251-3334
5月12日(土)13:00	AG スクエア赤羽店	03-5249-4836
5月13日(日)17:00	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411
5月13日(日)16:30	アミューズランドモナコ十条店	03-3909-8113
5月13日(日)13:00	アドアーズ錦糸町	03-5610-7376
5月13日(日)18:00	セイアット秋葉原	03-5289-8445
5月13日(日)14:00	西郷会館	03-3831-5800
5月13日(日)13:30	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253
5月18日(金)19:00	ハイテクランドセガ立石	03-5670-6815
5月19日(土)18.00	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520
5月20日(日)13:20	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360
5月23日(水)19:00	ハイテクセカ葛西	03-3687-8868
5月26日(土)15:30	セガ ワールド 大井	03-3471-8181
5月27日(日)14:00	ナムコランド王子店	03-5959-9830
5月27日(日)10:30	セガ ワールド 葛西	03-5675-4704
6月2日(土)14:00	アドアーズ亀戸	03-5836-5761
6月3日(日)13:30	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123
東京Bエリア		
4月29日(日)14:30	プラボ中野店	03 5380 5442
4月29日(日)13:30	タイトーインゲームワールド	03-3226-0395
4月29日(日)13:30	ハイテクランドセカ渋谷	03-3409-4737
5月6日(日)13:00	タイトーステーション代々木	03-5371-6104
5月6日(日)13:00	新宿スポーツランド中央口店	03-3352-2254
5月6日(日)14:30	G-Link 渋谷道玄坂店	03-5458-2202
5月12日(土)15:00	アミューズランドモナコ調布2号店	0424-84-1451
5月12日(土)12:30	アドアーズ渋谷	03-3496-5856
5月12日(土)12:30	渋谷タイトーステーション	03-5467-6565
5月12日(土)15:00	エスタディオパセオ	03-3354-6470
5月13日(日)19:00	AM PIA 大森店	
5月13日(日)14:00	アトアーズ蒲田	03-3730-7240
5月13日(日)13:30	セガ ワールド 大森	03-5709-0669
5月19日(土)14:00	ゲームパニック東京	03-5753-8295
5月19日(土)13:00	タイトーステーション新宿	03-5362-5108
5月19日(土)13:30	プラサカプコン吉祥寺店	0422-23-5201
5月20日(日)14:30	アドアーズミラノ	03-3200-0884
5月20日(日)14:00	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257
5月26日(土)16:00	セガ ワールド アルカス	042-365-2591
5月27日(日)12:30	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489
6月2日(土)13:00	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘	0423-89-2281
6月3日(日)13:00	アミューズランドモナコ調布1号店	042-487-3816
6月3日(日)17:00	クラブ セガ 自由ヶ丘	03-3725-3953
東京Cエリア		
4月29日(日)13:00	TILT 高田馬場	03-3362-3812
5月4日(金)10:30	池袋 GIGO	03-3981-6906
5月6日(日)15:30	アドアーズ町田	042-724-1477
5月11日(金)18:30	AM サントロペ池袋	
5月11日(金)18:30	ドラマ日野バイパス店	0426-45-7050
5月12日(土)14:00	アミューズランドモナコ町田店	042-721-9851
5月12日(土)13:00	YAZ WORLD 八王子みなみ野店	042-635-3928
5月12日(土)18:00	セガ ワールド 東大和	042-563-8901
5月12日(土)18:00	セガ ワールド 河辺	0428-24-5672
5月13日(日)13:00	ムー大陸東村山店	042-390-7196
5月13日(日)13:00	ムー大陸立川店	042-538-7295
5月13日(日)13:00	キャロム東大和店	042-561-5590
5月13日(日)14:00	セガ ワールド パルテノス	042-389-0551
5月19日(土)18:00	ドラマ野猿店	0426-75-9885
5月19日(土)14:00	アドアーズ八王子	0426-48-1288
5月19日(土)12:30	タイトーステーション国分寺	042-323-6572
5月20日(日)14:00	タイトーインロサ	03-3982-1270
5月20日(日)13:30	セガ ワールド 光が丘	03-5393-3010
5月27日(日)14:30	アミュージアム OSC 店	03-5933-0880
6月3日(日)13:30	ゲームプラザセントラル八王子店	0426-44-0078
6月3日(日)11:00	AM PIA 八王子店	
6月3日(日)10:00	アドアーズサンシャイン	03-3971-9601
6月3日(日)18:00	クラブ セガ 立川	042-521-3050
6月3日(日)14:00	セガアリーナ八王子	0426-91-9870
神奈川Aエリア		
4月29日(日)13:30	タイトーステーション溝の口	044-844-7252
4月30日(月)14:30	プレイスポットトップ	044-422-0769
5月4日(金)13:00	アドアーズ保土ヶ谷	045-340-1751
5月6日(日)18:30	ベラッツィオ川崎	044-556-3402
5月6日(日)13:00	ゲームスペースジャンボ	0458-314-7899
5月12日(土)13:00	AM サントロペ伊勢佐木町店	
5月12日(土)11:00	アストロ	045-955-3300
5月12日(土)17.00	ドラマ港北インター店	045-474-6604
5月12日(土)14:30	アッシュール新山下	045-628-0916
5月13日(日)18:30	アーバンスクエア横浜中華街店	045-222-0675
5月13日(日)12:00	タイトーイン戸塚西口	045-881-6157
5月13日(日)11:00	クラブ セガ 綱島	045-547-1199
5月18日(金)17:30	AM PIA 川崎モアーズ店	
5月19日(土)12:00	プラサカプコン横須賀店	046-820-4450
5月19日(土)15:00	クラブ セガ 新杉田	045-772-8230
5月20日(日)14:30	SAM'S TOWN 川崎	044-230-2516
5月20日(日)19:00	プレジャーハウス ギグル	045-477-3211
5月26日(土)13:30	AM PIA 伊勢佐木町店	
5月26日(土)13:30	GAME INN パラダイスあざみ野店	045-913-1702
5月26日(土)16:00	横濱はじめて物語	045-228-3017
5月27日(日)11:00	DREAM TOWN 青葉台店	045-984-2555
5月27日(日)12:30	AM PIA 川崎ダイス	
神奈川Bエリア		
5月13日(日)16:00	シルクハット本厚木店	
5月18日(金)18:30	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811
5月20日(日)13:30	ゲームシティビーズウォーク店	042-759-7678
5月27日(日)10:30	小田原メトロポリス	0465-45-5682
5月27日(日)14:00	アドアーズ小田原	0465-22-1641
6月1日(金)1:00	神奈川レジャーランド厚木店	046-297-0503
6月2日(土)16:00	ドラマ藤沢店	0466-82-0328
新潟エリア		
5月5日(土)16:30	シルクドゥガリバー新潟店	025-242-3163
5月13日(日)18:30	THE 3RD PLANET 新潟県庁前店	025-290-8811
5月13日(日)13:00	ザ・サードプラネット フレスポ赤道店	025-272-0132
5月13日(日)15:00	セガ ワールド上越	025-526-5886
5月18日(金)19:00	上越レジャランボウル	025-531-2030
5月27日(日)13:30	タイトーステーション燕三条	0256-66-4015
6月3日(日)19:00	カプコサーカス新潟東	025-275-3777
甲信エリア		
5月6日(日)13:30	GONDO＋1 (長野店)	026-237-5783
5月11日(金)19:00	SAY TAITO マンハッタン X	0551-28-6677
5月13日(日)11:00	AG スクエア松本店	0263-28-0030
5月13日(日)15:00	セガ ワールド エデン	0263-52-8791
5月18日(金)19:00	タイトーアミューズメントシティ松本	0263-58-6234
5月19日(土)15:00	アピナ富山新庄店	076-491-7700
5月19日(土)14:30	BRACK HALL	055-223-6214
5月20日(日)19:00	ドルフィン長池店	026-263-9099
5月20日(日)19:00	アピナ長野村山店	026-295-9911
5月20日(日)15:00	セガ ワールド 上田	0268-27-5777
5月26日(土)16:00	ゲームパニック甲府	055-231-0829
5月27日(日)13:30	プラボ長野店	026-227-1030
5月27日(日)15:00	セガ ワールド 富山	076-428-0048
東海Aエリア		
4月29日(日)12:00	オアシス本店	058-245-1112
4月29日(日)13:00	アーバンスクエア大須店	052-249-3507
5月6日(日)18:00	名古屋レジャーランド大高店	052-625-5360
5月11日(金)19:30	ジョイプラザ熱田店	052-889-2885
5月12日(土)21:00	セガ ワールド 高山	0577-35-5077
5月13日(日)15:00	ゲームファンタジアン精華店	058-253-8020
5月13日(日)9:00	アミューズメントパーク OWL 各務原店	0583-70-7661
5月17日(木)18:30	セガアリーナ岐阜	058-324-7404
5月19日(土)20:00	岐阜レジャーランド真正店	058-323-4767
5月19日(土)14:00	セガ ワールド ソニックタウン関	0575-23-6617
5月19日(土)10:30	中川メトロポリス	052-303-9701
5月19日(土)14:30	名古屋レジャーランド内田橋店	052-694-6051
5月20日(日)15:40	キングジョイ	052-241-9515
5月21日(月)19:00	M's PARK 鳴海店	052-621-1186
5月25日(金)18:00	セガ ワールド 多治見	0572 25-2705
5月27日(日)14:00	ゲーム BB	058-379-3013
5月26日(土)16:00	VAMP 中川店	052-439-1250
6月3日(日)19:00	コムテックタワー	052-565-6471
東海Bエリア		
4月29日(日)14:30	アミューズメントプラザマルシン	0566-25-5001
5月6日(日)17:00	豊田メトロポリス	0565-24-2717
5月13日(日)17:30	ダウンタウン	0532-64-2939
5月13日(日)19:00	ゲームアリス一宮店	0586-47-4388
5月13日(日)11:00	LOOP 岡崎	0564-27-0375
5月19日(土)14:00	楽市楽座 022 名古屋店 2F	0568-27-2622
5月19日(土)18:00	オークランドボウル	0568-81-8191
5月19日(土)18:30	ハイテクセカ豊田	0565-26-6777
5月20日(日)17:00	ゲームファンタジオ甚目寺店	052-445-2030
5月20日(日)14:00	メルクス東名	0561-85-6211
5月20日(日)15:00	セガアリーナ豊橋	0532-29-8511
5月26日(土)10:30	半田メトロポリス	0569-24-5226
5月27日(日)19:00	LOOP 春日井	0568-86-0618
5月27日(日)13:00	セガ ワールド 尾西	0586-47-5700
6月3日(日)13:00	セガ ワールド 一宮	0586-23-5125
東海Cエリア		
5月13日(日)17:00	ゲームセンター BGB	054-257-2757
5月13日(日)13:00	ハイテクランド宝塚	0559-62-5903
5月18日(金)19:30	THE 3RD PLANET 富士店	0545-57-7777
5月18日(金)19:30	プラサカプコンインターマジカル店	054-202-6366
5月19日(土)14:00	セガ ワールド 静岡	054-252-3591
5月19日(土)18:30	セガ ワールド 静岡豊田町	054-289-3122
5月20日(日)19:00	セガ ワールド 藤枝駅南	054-636-4416
5月24日(木)19:00	SUPER WAVE 吉原	0545-57-5002
5月27日(日)19:00	THE 3RD PLANET OZ 浜松店	053-466-3387
6月2日(土)19:00	セガ・チャーリーワン	054-265-0219
6月3日(日)18:00	クラブ セガ 浜松	053-453-1608
三重エリア		
4月29日(日)18:00	アーバンスクエア津南	059-238-3130
5月12日(土)19:30	四日市ガルボ	059-347-5631
5月13日(日)12:00	BIG JOY 鈴鹿店	059-388-9000
5月13日(日)14:00	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611
5月19日(土)14:00	セガ ワールド サウスウエスト	059-235-0200
5月19日(土)19:30	セガ ワールド 生桑	059-332-9988
5月20日(日)18:30	ゲームオフ四日市	059-349-1041
5月20日(日)15:30	セガ ワールド 亀山	0595-83-5055
5月26日(土)19:00	YAZ ワールド四日市店	059-349-5011
5月26日(土)15:30	クラブ セガ アドバンスモール松阪	0598-21-5460
5月26日(土)15:00	セガ ワールド スキップタウン	059-384-0300
5月27日(日)11:30	オークランドシティ	059-238-2362
5月27日(日)15:00	セカ ワールド ナツミ	0595-64-7588
6月2日(土)14:00	四日市アミューズメントパーク店	0593-56-3385
北陸エリア		
4月29日(日)14:00	セガアリーナ	0776-52-0806
5月12日(土)15:00	扇ヶ丘レシャーセンター	076-248-3765
5月12日(土)12:30	バイパスレジャーランド藤江本店新館1F	076-268-7518
5月12日(土)14:00	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900
5月18日(金)20:00	ジョイランド江守	0776-33-1900
5月19日(土)19:00	バイパスレジャーランド松任2号店	076-277-8222
5月19日(土)19:30	コスモランド小松	0761-23-2756
5月20日(日)13:00	バイパスレジャーランド宇ノ気店	076-283-3078
5月20日(日)12:30	ゲームファンタジオ敦賀店	0770-21-0399
5月20日(日)14:00	セガ ワールド 武生	0778-21-1675
5月26日(土)14:00	バイパスレジャーランド野々市店	076-246-6023
5月26日(土)20:30	フクイレジャーランドワイプラザ店	0776-57-0433
5月27日(日)19:00	ジョイランド大和田店	0776-52-1818
関西Aエリア		
4月29日(日)14:00	セカ ワールド 今堅田	077-574-2051
4月29日(日)9:00	プレイラントキンク七条店	075-352-3788
5月12日(土)13:00	アミューズメントデプト	0742-26-7789
5月13日(日)14:30	セカ ワールド 六地蔵	075-603-3220
5月13日(日)18:00	ジャングルクラブ堅田店	077-572-7717
5月19日(土)14:00	CIEL.Net 西院	075-323-0881
5月19日(土)11:00	プラサカプコン京都店	075-326-8760
5月19日(土)18:30	アミューズメントCUE奈良三条店	0742-25-5115
5月19日(土)14:00	セガ ワールド 橿原	0744-29-8140
5月20日(日)18:00	キャノンショット西大寺店	0742-35-3208
5月20日(日)14:00	アミューズメント Jungle 三雲店	0748-72-6451
5月20日(日)17:30	アミューズメント CUE 彦根店	0749-21-0073
5月20日(日)14:00	セガ ワールド 甲西	0748-72-5822
5月26日(土)18:00	宝島近江八幡店	0748-37-2462
5月27日(日)14:00	セカアリーナ浜大津	077-523-7015
5月27日(日)13:00	GAME'S WiLL	075-711-1435
6月2日(土)17:30	メダルアミーゴ1 橿原店	0744-21-0773
6月3日(日)16:00	THE 3RD PLANET Bivi 京都二条店	075-813-2150
6月3日(日)14:30	セカ ワールド 草津	077-561-6577
関西Bエリア		
4月29日(日)14:00	セカ ワールド 岸和田	0724-32-8195
4月30日(月)15:00	ペンギンファンタジオ	06-6361-1078
4月30日(月)14:00	セガ ワールド アポロ	06-6647-0716
5月6日(日)18:30	ピタゴラス MQ	073-472-3566
5月6日(日)13:30	ハイテクランド セガ ミスト2	06-6344-5270
5月13日(日)18:00	ゲームポイントシャトー EX	06-6882-4801
5月13日(日)14:00	ジョイランドタイトー天六	06-6351-1530
5月13日(日)13:00	ムーンライト弁天町	06-6577-8144
5月18日(金)19:00	ロケットドライブ泉南店	0724-80-6202
5月19日(土)13:30	ハイテクラント セカ平野	06-6794-0133
5月19日(土)15:00	セガ ワールド 福田	072-236-9378
5月19日(土)14:00	クラブ セカ 道頓堀	06-4708-1377
5月19日(土)12:30	セガ ワールド 貝塚	0724-39-3295
5月20日(日)13.30	ゲームゾーンカイナ	0736-63-5050
5月20日(日)14:30	ハイテクランド西中島	06-6309-5125
5月26日(土)16.00	セガ ワールド 和泉	0725-46-3911
5月26日(土)15:00	セガ ワールド 松原	072-255-3701
5月27日(日)14:00	セカ ワールド 光明池	0725-57-8101
6月2日(土)19:00	ゲームパニック堺	072-224-8295
6月3日(日)14:30	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692
関西Cエリア		
4月30日(月)11:00	セガ ワールド 垂水	078-784-5300
5月3日(木)11:00	三宮サンクス	078-271-0335
5月9日(水)10:15	ゲームアイビス姫路東店	079-251-3277
5月12日(土)13:30	セガ ワールド 新三国	06-6332-9521
5月12日(土)12:00	ゲームアイビス飾磨店	079-233-8008
5月12日(土)13:00	セガ ワールド つかしん	06-6420-3621
5月13日(日)14.00	遊スヘース ルート3	078-975-0116
5月13日(日)10:30	ゲームアイビス太子店	079-277-2320
5月13日(日)21:00	VUVACE 三ノ宮 GIG'S	078-392-3377
5月13日(日)14:00	アミューズメントスペース MAC 姫路店	079-282-8055
5月13日(日)17:00	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072
5月18日(金)15:30	JOYPLAZA 豊岡店	0796-29-0102
5月19日(土)10:00	ボウルパロン	072-823-8883
5月19日(土)13:30	楽市楽座 加古川	0794-41-2033
5月19日(土)12:30	アーバンスクエアイオン神戸北SC店	078-983-3828
5月20日(日)11:00	ハイテクランドセガ新在家	078-856-0860
5月27日(日)15:00	遊スペースメガロック	078-391-7100
5月27日(日)11:00	クラブ セガ 姫路 OS	0792-22-6455
6月3日(日)15:00	遊スペースマジカル	078-265-5100
中国エリア		
4月29日(日)14:00	セガ ワールド 出雲	0853-23-1870
4月29日(日)14:30	GIGA ZONE 広島駅前店	082-568-4791
4月30日(月)14:30	セカ ワールト 福山	0849-51-4614
5月12日(土)14:00	セガ ワールド MEGA	082-870-5432
5月13日(日)19:30	アミパラ キャッスル店	084-925-8867
5月13日(日)15:00	セガ ワールド 鳥取	0857-24-2128
5月13日(日)15:30	アミパラここじゃ店	082-424-4747
5月13日(日)17:00	ZIP	082-544-3961
5月13日(日)14:00	セガ ワールド 大町	082-876-4455
5月19日(土)14:00	ブラックジャック安古市店	082-876-0628
5月19日(土)15:00	セガ ワールド 宇品	082-256-0027
5月19日(土)14:30	セガ ワールド 福山南蔵王	0849-45-5205
5月19日(土)18:00	プラボ鳥取店	0857-53-6855
5月20日(日)14:30	セガ ワールド 米子	0859-24 5868
5月20日(日)14:30	広島ギーゴ	082-541-6345
5月20日(日)13:00	アミパラ倉敷店	086-430-2111
5月20日(日)15:00	アミューズメントプレイス・ギミック・セガ	086-274-3801
5月26日(土)15:00	岡山ジョイポリス	086-232-8790
5月26日(土)14:30	セガ ワールド アルパーク	082-501-1403
5月27日(日)15:00	テクノランド店	086-255-5612
5月27日(日)14:30	セガ ワールド 松江	0852-23-2231
5月27日(日)13:45	ブラックジャック広島店	082-246-4352
5月27日(日)11:00	セガ ワールド 東広島	0824-22-9872
5月30日(水)10:30	ゲームアイビス岡山店	086-901-1115
6月2日(土)14:30	セガ ワールド メガ海田	082-824-5550
6月3日(日)18:30	セガ ワールド 倉敷	086-434-9300
6月3日(日)13:00	キッスロード・オブト・セガ	0848 24 1038
四国エリア		
5月5日(土)16:30	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573
5月12日(土)17:00	ブリッズ宇和島店	0895-24-4051
5月12日(土)18:30	セガ ワールド 丸亀	0877-25-3366
5月13日(日)15.00	セガ ワールド 高松	087-866-9526
5月13日(日)13:00	セイタイトー衣山	089-925-2039
5月19日(土)19.30	バンバン2	089-923-3035
5月20日(日)13:00	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311
5月20日(日)14:30	セガ ワールド 枝松	089-935-5414
5月20日(日)15:00	セガ ワールド 伊予三島	0896-24-8280
5月26日(土)14:30	セガ ワールド 南国	088-864-2921
5月27日(日)13:00	ビッグバン EX	089-915-0554
5月27日(日)14:00	ナムコランド西条店	0897-53 8026
5月27日(日)14:30	ハイテクランドセガ丸亀	0877-28-0660
6月2日(土)18:00	セガ ワールド 今治	0898 36-6518
6月3日(日)14:30	セガ ワールド スエヒロ	088-654-1550
九州Aエリア		
4月29日(日)13:00	ネオプラボー	0835-26 0228
4月29日(日)12:00	楽市楽座 黒崎店	093-621-4800
4月29日(日)14:30	ハイテクランド セガ 日田	0973-24-3603
5月12日(土)12:00	トライセン中津店	0952-41-4820
5月12日(土)12:00	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588
5月13日(日)14:00	KISS SEGA	0832-54-7950
5月13日(日)15:00	ハイパーメッセ	093-963-7850
5月13日(日)18:00	セガ ワールド 中津	0979-22-7833
5月13日(日)10:00	フェスタ佐賀本庄店	0952-41-4820
5月13日(日)18:00	遊道楽嘉瀬店	0952-40-0952
5月13日(日)14:00	タイトーステーション長崎	095-845-9880
5月13日(日)14:00	ハイテク セガ もみの木村	0957-24-6833
5月20日(日)13:30	楽市楽座 佐世保店	0956-34-4101
5月20日(日)16:30	プラボ光吉店	0975-67-0977
5月20日(日)19:00	セガ ワールド 高城	0975-56-9072
5月20日(日)13:00	アミューズメント MGM 陣原店	093-642-9000
5月20日(日)15:00	セガアリーナ行橋	0930-25-3656
5月25日(金)15:00	黒崎フレンド	093-642-8922
5月27日(日)14:00	セガアリーナ中間	093-246-1941
5月27日(日)10:30	トライセン萩原	097-556-2188
6月2日(土)13:30	プラサカプコン佐賀店	0952-41-5037
九州Bエリア		
4月29日(日)18:00	ロッキーワールド博多店	092-441-5631
4月29日(日)17:00	アミューズメント MGM 西新店	092-841-8311
4月30日(月)15:00	ハイテクセガ七隈	092-861-4856
5月13日(日)13:00	アーバンスクエア飯塚店	0948-21-0683
5月13日(日)12:00	アーバンスクエア西部店	092-884-2311
5月13日(日)13:30	プラボ福岡交通センター店	092-434-3721
5月13日(日)18:00	アミューズメント CUBE 大橋	092-551-9364
5月13日(日)15:00	セガ ワールド 飯塚	0948-29-2314
5月14日(月)20:30	ぐるぐる童	0940-42-5776
5月18日(金)19:00	MGM BOWL	0942-51-2333
5月19日(土)10:00	楽市楽座箱崎店 2F	092-642-0760
5月19日(土)10:00	アミューズメント CUBE 西新	092-844-3550
5月19日(土)15:00	クラブ セガ 北谷	098-936-6741
5月20日(日)13:30	遊道楽和白店	092-607-0990
5月20日(日)14:00	AMUPLATS 天神	092-737-5500
5月20日(日)17:00	セガ ワールド 板付	092-591 1120
5月26日(土)13:00	G-COM 和白店	092-608-5881
5月26日(土)19:30	遊道楽 新合川店	0942-45-3300
5月26日(土)18:00	セガ ワールド パピヨンプラザ	092-641-6723
5月26日(土)11:00	クラブ セガ 博多	092-481-1645
5月26日(土)15:00	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904
5月27日(日)14:00	タイトーステーション博多	092-477-3551
5月27日(日)19:00	ジョイプラザ新宮	092-941-5410
5月27日(日)15:00	天神ギーゴ	092-724-5971
6月2日(土)14:30	ナムコランド筑紫野店	092-920-9034
6月3日(日)18:00	ハイテクセガ大野城	092-504-5877
九州Cエリア		
4月29日(日)20:00	アーバンスクエア一番街店	0985-20-5209
5月6日(日)14:00	ソニックワールド熊本店	096-389-7840
5月6日(日)18:00	サンアミューズ GII	0996-20-4533
5月13日(日)14:30	アーバンスクエア都城北店	0986-46-2422
5月13日(日)18:00	セガ ワールド 都城	0986-38-1268
5月13日(日)13:00	BEAT GROOVERS 鹿児島	099-812-7250
5月13日(日)15:00	セガ ワールド 国分	0995-42-0144
5月20日(日)15:00	ハイテクセガ加治木	0995-63-1728
5月20日(日)10:30	ジョイプラザ八代店	0965-31-1010
5月25日(金)19:00	FESTA カリーノ下通店	096-327-5585
5月26日(土)18:00	FESTA 東バイパス店	096-387-5539
5月27日(日)14:45	セガ ワールド 宮崎	0985-47-8082
5月27日(日)10:00	楽市楽座熊本店	096-322-6676
5月27日(日)15:00	サンアミューズ国分店	0995-45-9291
5月27日(日)17:00	アーバンスクエア与次郎店	099-286-0251
5月27日(日)17:30	セガ ワールド 鹿屋	0994-41-0947
6月3日(日)20:00	アーバンスクエア延岡店	0982-23-1112
6月3日(日)11:00	セガ ワールド ヒダカプラザ	0982-35-5917
6月3日(日)14:30	アーバンスクエア八代臨港店	0965-32-7700
6月3日(日)16:00	セガ・マービィー	096-351-6229
6月3日(日)15:00	エジソンクラブ	099 253 4062

舞え、戦いの装飾楽句(アクトカデンツァ)。

MELTY BLOOD Act Cadenza

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

闘劇 '07 予選が始まり、プレイヤーの攻略も加熱してきたところだろう。今回で基礎攻略は一回り、ここから細かい部分を詰めに掛かろう。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2007年3月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

[illegible]メルブラ塾(半蔵門支部)、もっぷ、腐乱人形、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
C	キャンセル
J	ジャンプキャンセル
EX	EXキャンセル

テクニックピックアップ ——画面端からの脱出①

ガード優先が無くなったことで切り返しが難しくなった本作。画面端のラッシュから脱出するには大きなリスクが伴う。封殺されないよう、知識を身に着けておこう。

Text:KZA

防御側のリスク上昇から、変化する画面端での攻防

ガード優先の[illegible]とビートエッジのディレイ幅増加での暴れつぶしのやりやすさが相まって、暴れのリスクが高くなった本作では、画面端からの脱出が難しい。固めから脱出できず、パーフェクト負け……という光景が上級者の間でも多々見られるようになった。

暴れの比重を減らし、画面端から出ることを優先していこう。まずは意識の改革が重要だ。画面端に追い詰められた場合でも最も手堅い選択肢はやはりガードで、暴れつぶしの[illegible]ガードすれば距離が離れやすく、相手の次の一手との[illegible]み合いに持ち込みやすい。また「ガードで固まる」イメージを植え付けられれば、相手は対処法が多くリスクを背負う「地上投げ」を使わざるを得なくなる。ただし、固め続けられるプレッシャーに耐えられる根気と、ガードのうまさが必要になる。

相手がリバースビートを使ったのを確認してからジャンプ、そこから2段ジャンプや空中ダッシュで画面[illegible]ただし、リバースビート[illegible]C攻撃がジャンプ防止と暴れつぶしを兼ねている場合が多く（遠野秋葉の立ちCなど）、攻め継続を狙ったダッシュ立ちAなどにも分が悪い。相手の「ジャンプ防止になる[illegible]」をビートエッジに[illegible]をチェックできるようにしたい。

強制開放は1ボタンで出せる上に、無敵があるので頼りになる。これを相手が警戒し、空中ダッシュや2段ジャンプで様子見を交ぜてくるようならダッシュで下をくぐったり、[illegible]で活路を開きやすくなる。

うまくジャンプできたとしても油断はできない。昇りジャンプA～下りジャンプCなど、攻め継続を狙ったジャンプ攻撃に引っ掛かりやすく、そのまま引きずり降ろされやすい。技のすき間があれば空中投げで割り込めるので、状況次第では連打で入力しても悪くない。

次号ではキャラと技を考慮した、さらに細かい読み合いをピックアップしていこう。

暴れは地上投げには勝てるが、それ以外に負ける確率が跳ね上がっているのでハイリスク。

バックステップしづらい画面端では、上に逃げるのがセオリー。できるなら前方へ跳びたい。

脱出のために早めの強制開放もアリ。これを警戒させれば、逆の一手を打ちやすい。

ジャンプ攻撃をガードしてしまったら不利な読み合いになる。空中投げとシールドがカギ。

[illegible]でジャンプから攻め込まれた[illegible]空中投げ[illegible]、相手のジャンプA[illegible]すき間か、ジャンプAガード[illegible]に入力しよう。[illegible]く、後者は相手がヒット確認などでディレイを掛ければほとんどの場合割り込めるぞ。また、シールドが出る可能性を見越して、ジャンプAなどをワンセットで入れ込んでおこう。

新ネタを取り入れよう！

『Ver.B2』対戦攻略 白レン

「Ver.B2」で変わったBEジャンプCと、新技のナッツクラッカー（↓↓＋AorBorCorDボタン）を取り入れた起き攻めを紹介していこう。

Text：KZA

[illegible]制の要の立ちBは、立ちガー[illegible]は有利だが、しゃがみガー[illegible]ると不利になる。

BEジャンプCを絡める

間合いが広めでダウンを確実に取れるコマンド投げのAナーサリー・ライム（→↘↓↙←＋A）からは、決めた後に前方ジャンプ〜BEジャンプCを出し、そのまま着地しての下段とAナーサリー・ライムを仕掛けよう。

BEジャンプCをため始めるタイミングで、相手の起き上がりへ着地するため見切られにくい。また、BEジャンプC後は着地せずにジャンプ攻撃を出せるので、ジャンプ攻撃による中段攻撃も選択肢に入れられる（めくれる攻撃が無いので背に着地するときに限定）。

[illegible]

[illegible]、着地寸前のジャンプ攻撃で[illegible]タイミングをうまく調整しよう。

Aナーサリー・ライム後に前方ジャンプして[illegible]ジャンプCをため[illegible]

表着地、スカしAナーサリー・ライムなら、投げ中にBEジャンプCの弾がヒットするぞ。

ナッツクラッカーを使う

白レンの[illegible]しゃがみC→[illegible]→EXフルール・フリーズ・クルールー（[illegible]＋C）→BEしゃがみC→Aスワン・レイク（[illegible]＋A）からの起き攻めは、BE・A フルール・フリーズ・クルールー（↓↙←＋A押しっぱなし）を重ねるパターンに[illegible]Cナッツクラッカーの[illegible]を混ぜていこう。

[illegible]ダウンを[illegible]キャンセル[illegible]Cナッツクラッカーにつなげば相手の背に回れる。中段のBスワン・レイクに似ているために[illegible]下段が当たりやすい上に、裏回りも兼ねている優秀な起き攻めになるのだ。Bスワン・レイク（[illegible]＋B）の重ね（フェイント[illegible]）やダッシュから[illegible]二択を仕掛けるとさらに効果的だ。

密着の連続技から[illegible]Aフルール・フリーズ・クルールーを重ねずに、Cナッツクラッカーを。

相手との距離が少し離れると表側に出現する。歩きで距離をうまく調整しよう。

突発的情報コーナー

なぜなに MBAC

3月末から始まった闘劇'07の予選について聞うことは……。

登場人物

age：[illegible]

KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：[illegible]

●闘劇'07予選が始まって……

age：闘劇'07予選が始まって、現時点（4月16日）で決勝大会への進出が決まったチームがあるね。

KZA：神奈川、愛知、岡山で既にエリア決勝が終わり3チーム抜けています。「とかち」（有間都古）&「やよい」（レン）、「小路」（軋間紅摩）&「キャメイ」（翡翠&琥珀）、「kubo」（シオン）&「某七瀬R」（レン）のチームですね。

age：レンや軋間紅摩の通過は予想通りだけど、神奈川と岡山で有間都古が活躍していたね。闘劇魂Vol.5で載っていたキャラランクでは、それほど高い評価ではなかったけど。

ゆきのせ：んー。有間都古はジャンプCが強い上に、画面端の攻めも強力ですからね。でも、キャラのポテンシャルは高いですけど、使い手に依存する部分が大きいのであまり目立たないところがありますね。

腐乱人形：自分は有間都古は上位にくい込むキャラだと思ってますよ。

age：まだまだ情勢は動きそうだね。そういや6月に発売予定で、『Ver.B2』がWindows専用ソフトとして移植されるらしいので、そっちの情報も入り次第お伝えしていきます！

もっぷ：リプレイ機能があると対戦動画の撮影が楽になるのがうれしいですね〜。今までは機材持ってる人しかできなかったのが気軽にできるのはとてもイイ！

age：リプレイ機能は当然としてトレーニングモードもあるので、やり込み勢にはうれしいね！

注目キャラの軋間紅摩とレンのほか、有間都古予選で大活躍。キャラ情勢に変化が!?

白レン備忘：[illegible]

『Ver.B2』対応、今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

琥珀

遠野家に仕える使用人で、[illegible]、手に持った箒をブン回し、怪しい植物たちの力を借りて闘う。

Text [illegible]

～キャラの特徴と狙い～

- 箒を使った通常技のリーチが長く、けん制技が使いやすい
- 起き攻めしやすい地上投げを持つ
- 植物を絡めた起き攻めが強力

基本の立ち回り

『MBAC』のキャラの中でも比較的通常技のリーチに優れた琥珀。まずはそれらを生かしたけん制を主体に闘っていこう。

地上では立ちBが頼りになる。[illegible]り、相手のジャンプ防止にも役立つ。ただし、先端部分は相手がしゃがむとほとんど空振りしてしまう。[illegible]位置で使いたい。

また、リバースビートでの立ち[illegible]で、ガード、ヒット時に[illegible]めを継続できるようにしておこう。しゃがみCを当てたときはEX抜刀・秘密の業物（⇩⇘⇨＋C）につないでダメージを稼ぐのもアリ。

空中戦では、近い位置ではジャン[illegible]を防止したい場合は垂直ジャンプやバックジャンプからBを出そう。[illegible]

これらで相手の動きを抑え、ガードを固めた相手にダッシュ or 空中ダッシュで接近し、投げと打撃の二[illegible]

[illegible]

[illegible]

勝率アップポイントピックアップ

コマンド投げ琥珀マグナムアッパー（⇨⇘⇩⇙⇦⇨＋C）は通常投げと違い起き攻めができなくなるが、ダメージが大きく、間合いが若干広いのが特徴。トドメのときなど、大きなダメージがどうしても欲しいときはこちらを狙おう。なお、コマンドを入れるときは⇨⇘⇩⇙⇨と入力するとコマンドミスが減るぞ。

[illegible]攻めに、Aは離れた位置で設置して相手の接近を防止する手段に使おう。ジョニー（⇩⇩⇩⇩＋C）は発生が遅いものの設置できれば反撃を受けにくい。さらに攻撃している時間が非常に長いので、攻めに[illegible]

[illegible]のジャンプを抑えるのに有効。空振りしても、EXこんなん育ててみました♪などでキャンセル可能なので、ゲージがあるときは必ず入力しておこう。EX版は確定でダウンが奪える。連続技に組み込めばある程度のダメージを稼ぎつつ、さらに起き攻めを仕掛けられる。

ダメージ重視の投げ

起き攻め以外にも活躍

けん制と連続技に

基本にして最強の起き攻め

[illegible]

[illegible]

[illegible]

琥珀基本連続技

① [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC→立ちB] Ⓙ▶ [B→C→A] Ⓙ▶ [B→C] Ⓒ▶空中投げ

② [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC]→BE・B抜刀・秘密の業物→[しゃがみA→立ちC] Ⓒ▶BE・B抜刀・秘密の業物→しゃがみA Ⓒ▶EX抜刀・秘密の業物

③ BorEXこんなん育ててみました♪→（昇りで）ジャンプC

④ 琥珀マグナムアッパー→立ちB Ⓙ▶ [B→C→A] Ⓙ▶ [B→C] Ⓒ▶空中投げ

[illegible]

[illegible]

機動戦士ガンダム
戦場の絆™
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

新マップは南米の重要拠点ジャブローと判明!

今回は4月20日から5月10日の間、戦場となる地球連邦軍の総司令部ジャブローのマップを紹介。また新規に登場した08小隊MSのセッティングや、拠点に対しての攻撃力などを紹介する。

■機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×[illegible]ペダル×1
■発売日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：N2

Text：アルカデ絆チーム（ケツホンドゥ、ユカ、パチ） 制作協力：GMP、ソビエト、ソブ、[illegible]

密林のステージジャブローを探検

原作第29話「ジャブローに散る！」で初登場となった、地球連邦軍の総司令部がある南米の地、ジャブロー。広大なジャングルの中に囲まれた自然の巨大要塞で、最大の特徴はそのマップの広さ。マップは中央の山を中心とした高低差の大きい山々や、視界の悪い密林、地下ともいえる水路など、様々なギミックがある。さらに、両軍の防衛兵器や出撃シーンも違い、特に注目してほしいのはジオン軍の出撃シーン。なんとガウから出撃し、空から降下作戦を開始する興奮の演出だ!!

連邦軍の拠点付近では、ビームを撃つ砲門が[illegible]、堅牢な防衛体制を整えている。

対するジオン軍は何とガウから出撃!! 対空砲火をぬうように、地上へと降下する。

MSセッティング「08小隊」セット

今月は近接格闘型MS２体と、後方支援型MS２体を紹介。武装の特徴を覚え乗りこなそう。

ガンダムEz8

[illegible]

レベル	支給されるもの
1	セッティング1
2	100mmマシンガンB
3	セッティング2
4	セッティング3
5	セッティング4
6	100mmマシンガンC
7	セッティング5
8	セッティング6
9	セッティング7
10	セッティング8

グフ・カスタム

[illegible]

レベル	セッティング
1	セッティング1
2	3連装ガトリング砲B
3	セッティング2
4	セッティング3
5	ヒート・ロッドB
6	セッティング4
7	ガトリング・シールド
8	セッティング5
9	セッティング6
10	セッティング7
11	セッティング8

量産型ガンタンク

[illegible]

レベル	セッティング
1	120mm低反動キャノン砲B
2	セッティング1
3	セッティング2
4	4連装ボップ・ミサイルB
5	セッティング3
6	セッティング4
7	セッティング5
8	120mm低反動キャノン砲C
9	セッティング6
10	セッティング7
11	セッティング8

ザクタンク(V-6)

[illegible]

レベル	セッティング
1	180mmキャノン砲B
2	セッティング1
3	ロケット・ポッドB
4	セッティング2
5	180mmキャノン砲C
6	セッティング3
7	セッティング4
8	180mmキャノン砲D
9	セッティング5
10	セッティング6
11	セッティング7
12	セッティング8

突発座談会 どうなる？　南米決戦

パチ：というわけでこの号が出たころには既にスタートしている南米決戦。ジオン軍有利じゃね？
ケツホンドゥ(以下ケツ)：連邦も強いですよ！
スカ：どっちもどっちなんじゃないの？(笑)
パチ：連邦軍の中央の拠点攻撃ポイントとガウの爆撃ポイントが近いし、水陸両用MSの数も多いじゃん。ジオン驚異のメカニズムって奴ですよ！
ケツ：ガウの爆撃ポイントを利用しようとジオン軍が下がりめの布陣を敷くなら、それを利用して中央のノーロック射撃ポイント使えばいいし、それをエサに中央におびき寄せてもいいわけだし、スキを突く方法はたくさんあると思いますけど。
スカ：確かに、ガンダムとか水中に入っても水陸両用MSより機動力はあるし、アクア・ジムも水中戦だったら最高の機動力持ってるしなあ。
ケツ：それに連邦軍からは最初の出撃のときに、ガウから降下してくるMSを確認できますからね。編成モロバレだから対策も立てやすいですよ。
パチ：あれはジオンがジャブローを空から攻めるというシチュエーションが最高なんですよ(笑)。
スカ：それはただの原作萌えじゃないですか。戦術の話してるんですよ。編成とかどうするよ？
ケツ：まあ、連邦軍としてはなるべく水中戦は避けたいし、陸に上げさせるのがいい気がするね。量産型ガンタンクの120mmキャノン砲Cとか、アクア・ジムとかで水中に居るMSを抑える役目を入れつつ、陸で活躍するMSを多めに入れる感じかな？中距離以遠MSがキーになると思います。
パチ：ジオンは……やっぱりアッガイ、ゴッグ、ズゴックの水泳部で水中を制圧するのがとりあえず簡単そうだよね。あとは…やっぱステージ広いから、スナイパーが活躍するんじゃないかと。
スカ：まあ、攻め一辺倒のジオンよりは、連邦の方が戦術に幅が出て面白そうだよね。おっと、そろそろ文字量が無いので、まとめましょう。
一同：ジーク・ジオーン!!

Virtua Fighter 5™

“神龍”誕生!!
新Ver.稼働も間近!!

[illegible]3月24日、『VF5』では[illegible]、今や[illegible]大会の聖地となりつつあるディファ有明にて開催された。店舗予選→エリア予選→決勝大会という長い戦いを勝ち抜いて優勝したのは、変幻自在のレイ・フェイを操る関西のプレイヤーであった。

バーチャファイター5 VERSION B REVISION 1

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2007年3月中旬（稼働中）
■[illegible]	：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
[illegible]

格闘新世紀Ⅳリポート　1回戦～2回戦

全国から選りすぐりの強豪が集う全国大会だけあり、1回戦から見どころ満載の試合が続いた。

中でもベストバウトといえるのは、1万勝を超えるやり込みで大舞台に戻ってきた「エド」改め「磁石」と、お手並み拝見での優勝経験を持つ「拝人」改め「拝島さん」による一戦だろう。『VF3』からのベテランである両者の対決は、「磁石」優[illegible]ゲームを展開。最終ラウンドでは、[illegible]で粘る「拝島さん」が、けん[illegible]ステップにスラントを合わせ、レイジキック（[illegible]）につないで接戦に終止符を打った。

[illegible]

[illegible]といった[illegible]で「ふ～ど」に対抗。最後は「ふ～ど」の踏み込んでからの攻撃を劈山十字靠（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）で迎撃し、2－1とリードを奪われてからの逆転勝利に成功。「フーミン」快進撃のきっかけとなる一戦だった。

波乱といえば“ブラッド神”と呼ばれる優勝候補の一角「イトシュン」が、この時点ではまだ無名のゴウ使い「デコッパチ」の前に敗退。2－1とリードした4本目。体力も大幅リードして油[illegible]。最終ラウンドの競り合いでも一歩及ばず敗退した。波乱と呼ぶには実力伯仲ながら、最強クラスのパイ使い「悪魔パイ」が、ベネッサからアイリーンにキャラ[illegible]した「くりっさ」改め「まるん」に敗れ、[illegible]。

[illegible]

3回戦～4回戦

ベスト16が出そろった3回戦では、[illegible]の舞台を踏む「SHU」が“やりたい放題”ぶりを[illegible]。1回戦で「磁石」を[illegible]「拝島さん」を相手に、3タテ圧倒劇を演出したのだ。まず1ラウンド目を先取した時点で17杯と、相手にとっては[illegible]

[illegible]

“神龍”「フーミン」ミニインタビュー

――優勝した感想、気持ちを教えてください

フーミン　頭が真っ白で「やってしまった」という感じですね。

――自信はありましたか？

フーミン　2回戦で「ふ～ど」君に勝って、結構いいところまで行けるんじゃないかな？　という気になりました。

――最も苦しかった試合は？

フーミン　やっぱり「ふ～ど」戦ですかね。精神的なプレッシャーが大きかったです。

――大会前に風邪を引いていたというウワサを聞きましたが、コンディション的にはどうでしたか？

フーミン　そうですね。体調は悪かったんですけど、前日の野試合とかは結構調子良かったので。

――優勝してから、自分や周りの人に何か変化はありましたか？

フーミン　うーん、実感はわかなかったですね。周りの人は……「落とすぞ」（『VF5』の特殊称号は段位と別なので、同段戦ができる）みたいな感じです（笑）。

――レイ・フェイを選んだ理由は？

フーミン　元はリオンを使っていたんですが、緑本DVDの「ジョウ」vs.「へるる」の影響が大きいですね。それでサブキャラとして使うようになって、『VF4 FT』の後半から末期くらいにメインになりました。

――レイ・フェイは強いと思いますか？

フーミン　キツいキャラが2～3居て、後は勝てると思うので、強いんじゃないですかね。上から5番目には入っていると思います。上位キャラだと、パイは地元に多いので割と対策できていたんですが、シュン（決勝戦）はキツい感じでしたね。実際に際どい試合でしたが。

――[illegible]や今後の[illegible]に向けて、抱負をお願いします

フーミン　ぼちぼち頑張ります（笑）。

パフォーマンス：さまざまなゲーム大会が開催されている昨今、プレイ以外の部分で魅せるプレイヤーも増えてきた。今大会では、[illegible]

準決勝～決勝

準決勝第1試合は、関西の「フーミン」vs.九州の「フルスイング」という地方勢対決。キャラ的にはリオン不利と見られたが、冷静沈着なプレイで「フルスイング」が「フーミン」を圧倒。立て続けに2本先取し、決勝に王手をかけた。しかし、[illegible]押しされ流れを変える。3本目を取り返すと、続く4、5本目とも劣勢を跳ね返す猛攻で、この日の勢いを象徴する鮮やかな逆転勝利を決めた。

準決勝第2試合は、ともに神奈川エリア代表の「◎自作マニア◎おらおら」vs.「SHU」。第1試合に続き、こちらでもキャラ的に有利と目されるパイをシュンがリードする展開。1ラウンド目は投げ、2ラウンド目は打撃でリングアウトを決め、一気に2－0の優位に立つ。3本目は粘る「◎自[illegible]

そして[illegible]

[illegible]な間合いでかわし、箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）をたたき込んで大逆転。この瞬間、会場は当日最大級の歓声に包まれた。そして最終ラウンドでは、実況の斉藤氏いわく"信じてきた斜天（連掌）"が「SHU」得意の避け攻撃を捕らえ、最後は壁際の大ダメージコンボでK.O.。壮絶な闘いの幕を閉じた。

終始リラックスムードで劇的な逆転勝利を収めた「フーミン」が[illegible]

格闘新世紀Ⅳ 決勝トーナメント

優勝：「フーミン」 特別称号"神龍"

- オジロザウルスDS455（リオン）
- まろん（アイリーン）
- 奈瑚（ラウ）
- 悪魔パイ（パイ）
- KING（パイ）
- ナガト（レイ・フェイ）
- 不動（カゲ）
- 三茶アキラ（アキラ）
- 鉄人（アキラ）
- ふ～ど（リオン）
- STUPID（パイ）
- フーミン（レイ・フェイ）
- 大覚醒ペコさん（カゲ）
- 人造人間（ラウ）
- きっさ（シュン）
- DAI@荒氏（アキラ）
- 甲府めがね（アオイ）
- さてらいと（ブレイズ）
- ジン（カゲ）
- セガール（ウルフ）
- こえど（カゲ）
- やつき（ジャッキー）
- HIRO（リオン）
- ジュニア（ブラッド）
- 新道ジャッキー（ラウ）
- まったり痩せません（シュン）
- 青魔（パイ）
- 流離とルン（アオイ）
- フルスイング（リオン）
- ドランクン（シュン）
- いのさわら（ジャッキー）
- かすてら（ジャッキー）

- さい（ジャッキー）
- SHU（シュン）
- 真戦影（カゲ）
- 南極（シュン）
- 磁石（カゲ）
- 拝島さん（ジャッキー）
- 鮫島（ベネッサ）
- さすけ（ジャッキー）
- ヘルス・ド・亀山（サラ）
- 素人（カゲ）
- お肉（ジェフリー）
- ぐち（ブレイズ）
- ボッコボイドX（レイ・フェイ）
- そ様（パイ）
- 悟李羅☆影助（ウルフ）
- 河井 星矢（ジャッキー）
- こーちゃん（ジェフリー）
- イトシュン（ブラッド）
- ちゃっきー（アイリーン）
- デコッパチ（ゴウ）
- ちわわ☆ぷらいあんと（ジャッキー）
- 横濱ラウ（ラウ）
- 超太郎（ジャッキー）
- 調布K・Kサラ（ラウ）
- アルマジロ弟（リオン）
- 「Pe」.α（アイリーン）
- 宝塚（アイリーン）
- こん（ジェフリー）
- ◎自作マニア◎おらおら（パイ）
- 通天閣ウルフ（ウルフ）
- 裏大須（ラウ）
- 夜勤ウルフ（ウルフ）

総 親方ビジョン 評

今大会は、『VF』業界の時代の流れを強く感じる大会であった。まず『VF4』時代に"ニュージェネレーション"といわれた「ジン」が"ベテラン"と呼ばれ始めていることに驚がく。その「ジン」に「セガールさんのファンみたいなものだった」と語られた当の「セガールさん」などは、もはや"ベテラン"を超えた歴史上の人物のような存在なのだろうか…、などと考えてしまう。また、今回も残念ながら本戦出場を逃した「ちび太」が解説者席に居たのも、時代の流れを感じた事例の一つである。そんな状況の中、彼らと同じく"大ベテラン"であろう「SHU」が決勝まで残ったのも面白い。若手とそうでない人が入り交じった今大会は、試合以外のドラマも見どころ満載だった。

ステージ種類について [illegible]

©SEGA

新たな冒険の旅へ備えて、さらなる高みを目指せ！

待望の新ダンジョンがついに開放！　さらに4月11日にバージョンアップした「Ver.3.02a」の詳細情報もお届け。前号に引き続き各種データや最上級シングルプレイなど、今月も盛りだくさんの内容でお届け！

Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2007年4月11日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

EVENT 5月のイベントスケジュール

期間	5/7 (月)～5/13 (日)	5/7 (月)～5/13 (日)	5/21 (月)～5/27 (日)
内容	スコアアタック シングル	スコアアタック マルチ	第8回討伐数イベント
場所	永久の禊、風の神殿、古の城	劫の足枷	無限回廊
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位五人の累積スコアを競います	モンスター討伐数の合計を競います

右上の簡易マップを見ると、ここは自動生成ではなく固定マップということが分かる。モンスターはランダムのようだ。

これが4連ルームガーダーの1コマ！見ての通り、ゴツイ奴らが大量に出現するので、気を引き締めて挑もう。

強敵ぞろいの布陣へ挑め!!

つい先日公開された、最上級エリア（左上の島）の「果てぬ追想」。このダンジョンは以前公開された「神へと至る道」同様、全国公開時のみ店内協力が可能となっており、いつでもプレイできるわけではない点に注意したい。ゴールデンウィーク中の開放を利用してやり込んでみよう。

ダンジョンの内容だが、固定マップでモンスターがランダムだったり、自動生成マップでモンスターがランダムだったりと、忘却の神殿のようなイメージを受ける。仕掛け自体はそれほど多くなく、モンスターとの純粋な戦闘が楽しめそうだ。ただし、ランダムで出てくるモンスターが強敵ばかりな点に注意！　また、ランダムマップを踏破した先には、ルームガーダー戦が四つも待ち受けていることが特徴。写真を見れば一目りょう然、力を合わせて突破せよ！

これも4連ルームガーダー。強者ぞろいならさばけそうな敵配置だが……。中央奥がサラマンダーなのが非常に気になる。どれだけ強いのだろうか？

詳細情報をチェック Ver.3.02a変更点

4月11日に実施されたVer.3.02aへのバージョンアップの主な内容は、右にある通り。基本的には錬成関係とアルテナ＆エウレカの連打対策が目立つ変更だが、中にはプレイに大きく影響してくるものもあるので要チェック！

まず一つは、インペリアルフォースの追加ダメージが武器の劣化対象にならなくなったこと。これにより従来予備武器が必要だったスキルでも、予備無しでしのげるようになったのが大きい。インペリアルフォースを使っても使わなくても劣化が一緒なので、いかにインペリアルフォースを多く使うかがポイントになる。

二つ目は透明薬とレバースイッチ。どちらも妥当な修正だが、今まで時輪の狭間のシングルプレイで役立ったテクニックが不可能になったので、中央制覇に支障が出る場合もある。全国協力プレイでは、時輪の狭間のフロア3で影響が出る。ジェネレーターをすべて破壊しよう。

インペリアルフォースの残像部分では劣化ゲージが減らなくなり、劣化を気にせず多用できるようになった。

レバースイッチが扉越しに作動できなくなったことが大きい。ここは問題ではないが……。

主な変更点リスト

- 錬成経験値が上がり過ぎるとレベルが10から1に戻ってしまう現象の対処
- 大神官の杖が両手武器に変更(ダブルドラゴンで使用不能、盾との併用不能)
- 範囲系の魔法を使った直後に移動した場合の、効果範囲とエフェクトのずれを修正
- ヘビィガードの攻撃力が減少
- 劣化状態の◆アイテムがオーバーエンチャントできないように変更
- 上位職業MP継続消費スキルの発動音量が低下
- 透明薬を使用した状態で「アルテナ」「エウレカ」などのMP継続消費スキルを使用した場合、透明状態が解除されるように変更
- アルテナが一定間隔でしか弾を出せなくなった
- エウレカが最後にOFFにした際の場所を覚えるようになった
- 騎士のインペリアルフォースで攻撃がヒットした場合、追加ダメージ分では武器が劣化しないように変更
- 下位職業の状態で全職業スキルを使った場合のスキルのパーマネントに補正がかからなくなった
- スコアアタックマルチでシングルプレイでもスコアとして結果が残るように変更
- クォータースタッフ◆10の最大耐久値が250に変更
- エーテルアミュレットの性能を変更(回復スピード→1HP／2秒から1HP／3秒へ)
- 扉越しにレバースイッチが操作できないようになった

QOD3 耳より情報　**変更点補足:**Ver.3.02aで変更されたエーテルアミュレットの回復スピードだが、3秒に1HP回復でも十分に役立つぞ。トラップのダメージをあまり気にしなくていい点は今まで通りなので、相変わらず強力といえる。多少弱くなったからといって、すぐに手放さない方がいいだろう。

強化&回復スキルを徹底検証!!

Dフォースカード&スキルデータ
～ENE消費型スキル編～

前号に引き続き、ENE消費型の強化&回復系スキルデータを徹底検証。各スキルの詳細な数値データに加え、同種&同属カードが持つ積み効果の法則までをレクチャー。これらの数値データなどを元にして、自分に合ったデッキ構築を目指していこう。

Text：伊勢猫

ENE消費型スキルの特性と積み枚数による効果上昇

ENE消費型スキルとは、文字通りに「ENE（約4秒で1消費）を消費して発動可能なスキル」の総称。これらは強化系・回復系・治療系、それに該当しない特殊系といった四つのカテゴリーに分類可能。それぞれに異なった特性や積み効果を持つ。

これらの中で積み&相乗効果が得られるスキル系統は、強化系・回復系・特殊系の3系統のみ。治療系のディバインプロテクションは、枚数を積んでも効果自体に変化が無い。

同種スキルの積み効果は、原則的に2枠目から約50%の上昇効果で他スキルと同様（一部例外あり）。これに対して同属スキルの相乗効果は、効果時間を持つスキルとHP回復のスキルとで異なっている（右記参照）。

とはいえ、相乗効果は武器スキルやMP消費型スキルなどに比べると低めの設定。HP回復系のスキルであれば、ヘタに相乗効果を考えるより、装備品で依存パラメータのMINアップを優先した方がよさそうだ。

効果時間を持つスキルは、相乗効果で効果延長のボーナスあり。ただし、特殊系の一部と習得スキルは相乗効果の対象外となる。

『王国の守護者』から追加された、デスティニーフィールドとダークネスは新タイプのスキル。後者はINT50相当の強化が可能だ。

■強化系スキルの積み&相乗効果

●積み&相乗効果による効果例

スピードアップ ＋ スピードアップ ＋ コンセントレーション

基本的に同種スキルの積み効果は、MP消費型などと同様で2枠目からは1枠目の約50%が加算される仕組み。同属スキルが持つ相乗効果は、上乗せ側のスキルが持つ効果時間の約4分の1が加算される検証結果となった。

	スピードアップ		スピードアップ		コンセントレーション		
①	36 (67)	＋	3 (11)	＋	(3) 延長	＝	39 (81)
②	(5) 延長	＋	(5) 延長	＋	35% (45)	＝	35% (55)

■回復系スキルの積み&相乗効果

●積み&相乗効果による効果例

スーパーヒールインパクト ＋ スーパーヒールインパクト ＋ ヒーリング+5

回復系スキルの積み効果は、1枠積みで約25%。2枠目から1枠目の約半分が上乗せされる（スーパーヒーリングのみ例外）。同属スキルの相乗効果は、回復量に応じてプラス分増えるようだが…ほとんど影響していない。

	スーパーヒールインパクト		スーパーヒールインパクト		ヒーリング+5		
③	64	＋	6	＋	2	＝	合計72
④	2枠合計で2			＋	64	＝	合計66

強化系スキルにおけるカテゴリー&重ねがけ

ENE消費で強化が可能な強化系スキルは、原則的に司教以外の職業だと重ねがけできないのは周知の事実。重ねがけ可能なスキルは、ステータス強化と属性防御強化、状態異常予防の個別表示なスキルのみ。これにエフェクト以外に文字表示が無い特殊系までが、併用可能なスキルとなっている。

ちなみに、重ねがけ可能な職業特性を持つ司教でも、同属スキルは重ねがけ不可能。召喚モンスターと同様の支援効果を持つデスティニーフィールドだけが唯一の例外となる。

画面左下の効果表示が同じスキルは、重ねがけできないスキル。司教で他プレイヤーを強化する場合、重ねがけ可能でも相手が先に使用していないとダメ。

強化スキルの強制解除

基本的に効果時間を持つ強化系&特殊系スキルは、一定時間の経過で効果が切れるモノ。ただし、一部のボスキャラが持つ攻撃をくらうと、強制的に解除されてしまう。

その代表例が、ドラゴン系やフォートレスなどの踏み付け攻撃時に広がる衝撃波。回避動作でダウンを回避できても、効果は解除されてしまうので注意すること。

ボスキャラの衝撃波は、攻撃強化と特殊強化の解除効果あり。このほかの強化スキルは消えない。

■治療系スキル&カード　データリスト

カード&スキル名称	レアリティ［積み上限］	種別	消費EN	効果時間 1枚	効果時間 1枠積み	効果時間 2枠積み	1枠目の効果上昇率
キュアポイズン	C［+10］	僧侶スキル	1	-	-	-	-
キュアコンフューズ	C［+10］	僧侶スキル	1	-	-	-	-
アンチサイレンス	C［+10］	僧侶スキル	1	-	-	-	-
アレイズ	C［+10］	僧侶スキル	1	-	-	-	-
キュアオール	R［+3］	僧侶スキル	3	-	-	-	-
ディバインプロテクション	UC［+5］	司教スキル	3	20	20	20	0

QOD3 耳より情報　**サポートジョブの補正について:**サポートジョブに対応した他職業のENE消費型スキルを使用した場合、スキル効果は変わらないが消費量に補正がかかる。その割合はサポートジョブの初期レベル1で2倍のENE消費で、以降は一定レベルごとに補正が緩和される。なお、MP消費型スキルの場合はダメージ数値に補正がかかり、レベルアップで段階的にダメージ補正が緩和されていく。

VER.3.01版　ENE消費型スキル　データリスト

■強化系スキル&カード　データリスト1

強化対象	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費ENE	上昇数値(効果時間) 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
攻撃強化	マインドアイズ	-	戦士習得	8	+25% (30)	-	-	-
	コンセントレーション	UC [+5]	戦士スキル	7	+30% (30)	+35% (45)	+37.5% (52)	+5% (+15)
	クロノストライフ	R [+3]	戦士スキル	※1	+20% (-)	+30% (-)	+35% (-)	+10% (-)
	ソングオブパワー	C [+10]	僧侶スキル	3	+25% (30)	+30% (55)	+32.5% (67)	+5% (+25)
	ソングオブバトル	UC [+5]	僧侶スキル	7	+35% (30)	+40% (50)	+42.5% (60)	+5% (+20)
	ノクターン	-	賢者習得	8	+50% (10)	-	-	-
	ビクトリーサージ	UC [+5]	司教スキル	5	+25% (30)	+30% (55)	+32.5% (67)	+5% (+25)
[illegible]	デスティニーフィールド	-	司教習得	5	+20% (30)	-	-	-
INT強化	オーラ	UC [+5]	魔法使いスキル	3	+30 (30)	+36 (52)	+39 (63)	+6 (+22)
MIN強化	グレイス	UC [+5]	僧侶スキル	3	+30 (30)	+36 (52)	+39 (63)	+6 (+22)
VIT強化	プロテクトシールド	-	戦士習得	4	+15 (45)	-	-	-
	パーマネンス	UC [+5]	戦士スキル	4	+25 (20)	+31 (42)	+34 (53)	+6 (+22)
	ブレッシング	-	僧侶習得	4	+10 (30)	-	-	-
	シールド	C [+10]	僧侶スキル	2	+30 (30)	+36 (52)	+39 (70)	+6 (+22)
	プロテクション	UC [+5]	僧侶スキル	4	+45 (30)	+51 (52)	+54 (63)	+6 (+22)
DEX強化	スピードアップ	R [+3]	戦士スキル	3	+30 (45)	+36 (67)	+39 (78)	+6 (+22)
	クイックネス	UC [+5]	僧侶スキル	3	+30 (30)	+36 (52)	+39 (63)	+6 (+22)
LUK強化	ラック	UC [+5]	盗賊スキル	3	+30 (30)	+36 (52)	+39 (63)	+6 (+22)
ALL強化	エレメンタルフォース	R [+3]	司教スキル	4	+15 (30)	+17 (48)	+18 (57)	+2 (+18)
[illegible]	ダークネス	-	魔法使い習得	5	(30)	-	-	-

※1……効果中に攻撃が1ヒットする度にMP5消費

■強化系スキル&カード　データリスト2

強化対象	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費ENE	上昇数値(効果時間) 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
[illegible]	レジストファイアー	C [+10]	全職業スキル	2	+50 (55)	+70 (75)	+80 (85)	+20 (+20)
	レジストアイス	C [+10]	全職業スキル	2	+50 (55)	+70 (75)	+80 (85)	+20 (+20)
	レジストサンダー	C [+10]	全職業スキル	2	+50 (55)	+70 (75)	+80 (85)	+20 (+20)
	レジストホーリー	C [+10]	全職業スキル	2	+50 (55)	+70 (75)	+80 (85)	+20 (+20)
	レジストダーク	C [+10]	全職業スキル	2	+50 (55)	+70 (75)	+80 (85)	+20 (+20)

■回復系スキル&カード　データリスト

効果対象	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費EN	回復数値 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
[illegible]	ホーション	UC [-]	Dフォースカード	-	30	-	-	-
	ハイポーション	R [-]	Dフォースカード	-	50	-	-	-
	マイナーヒール	C [-]	Dフォースカード	-	30	-	-	-
	マイナーヒーリング	-	僧侶習得	5	30	-	-	-
		C [+10]	僧侶スキル	4	30	37	42	+7
	ヒール	UC [-]	Dフォースカード	-	52	-	-	-
	ヒーリング	UC [+5]	僧侶スキル	7	52	64	70	+12
	スーパーヒール	R [-]	Dフォースカード	-	75	-	-	-
	スーパーヒーリング	R [+3]	僧侶スキル	10	75	93	100	+18
[illegible]	マイナーヒールノヴァ	-	僧侶習得	6	22	-	-	-
		C [+10]	僧侶スキル	5	22	28	31	+6
	ヒールノヴァ	UC [+5]	僧侶スキル	8	37	46	51	+9
	マイナーヒールインパクト	C [+10]	僧侶スキル	6	22	28	31	+6
	ヒールインパクト	UC [+5]	僧侶スキル	9	37	46	51	+9
	スーパーヒールインパクト	R [+3]	僧侶スキル	12	52	64	70	+12

■特殊系スキル&カード　データリスト

特殊効果	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費EN	効果時間 1枚	1枠積み	2枠積み	1枠目の効果上昇率
[illegible]	アロウズ	-	戦士習得	1	20	-	-	-
	スチールボディ	-	戦士習得	10	30	-	-	-
	ヒートボディ	C [+10]	戦士スキル	5	30	35	37	+5
	フローレス	-	騎士習得	5	30	-	-	-
	ソウルリザレクション	UC [+5]	魔法使いスキル	8	30	36	39	+6
	テレポート	-	賢者習得	1	-	-	-	-
	ロードオブファランクス	R [+3]	僧侶スキル	※2	-	-	-	-
	セレニティー		司教習得	3	30	-	-	-
	スティール	-	盗賊習得	3	-	-	-	-
	ホークアイ	-	盗賊習得	5	-	-	-	-
	ディテクト	C [+10]	盗賊スキル	3	-	-	-	-
	インビジブル	UC [+5]	盗賊スキル	5	20	20	20	0
	レクイエム	-	暗殺者習得	1	-	-	-	-
	ミラージュ	-	暗殺者習得	5	-	-	-	-
	イマジナリーアロー	C [+10]	暗殺者スキル	1	30	45	52	+15
	ミスティカルビジョン	R [+3]	暗殺者スキル	10	30	39	43	+9
[illegible]	プロテクトアロー	C [+10]	僧侶スキル	1	30	30	30	0
	プロテクトマジック	UC [+5]	僧侶スキル	2	30	30	30	0
	リフレクトアロー	UC [+5]	僧侶スキル	3	30	30	30	0
	リフレクトマジック	R [+3]	僧侶スキル	4	30	30	30	0

※2……効果中に受けたダメージ数値を元にMP消費
※リスト内の数値はすべて編集部調べによるものです

HP回復系スキルの回復効率と費用対効果

MIN依存の回復量増加やENE消費の見直しによって、以前にも増して使い勝手が向上した回復系スキル。特に『王国の守護者』から導入された回復量の増加は、僧侶&司教にとってはうれしい限り。その上昇率はMIN20で約1割、MIN100だと1.5倍もの効果が見込める。MINを上げやすい本職であれば、ヘタにスキルを積んでデッキを作るよりも装備品の見直しで高い効果が得られる。

ただし、このMIN依存はスーパーヒールにも適用されるため、他職業の場合は以前よりも回復量が低下している点に注意。サポートジョブで使う場合も、装備品を見直して効率アップを目指そう。

消費量の見直しもあり、インパクトスキル愛用者が増加。他職業の場合はハイポーション優先でデッキを組むといい。

■MIN検証リスト

パラメータ	回復量	上昇値
MIN0	50	-
MIN10	52	+2
MIN20	55	+3
MIN30	57	+2
MIN40	60	+3
MIN50	62	+2
MIN60	65	+3
MIN70	67	+2
MIN80	70	+3
MIN90	72	+2
MIN100	75	+3
MIN110	77	+2

Dスーパーヒール

MIN10単位の増加量を検証。他スキルであってもMIN20で1割上昇となる。

回復系スキルの変換効率

各スキルでENE1消費のHP回復量を計算した結果、かなり回復効率の優劣は改善されている。このため、二人以上を同時回復できれば、インパクト系がヒーリング系を回復効率で上回る計算。回復効率だけ考えれば、修得スキルのマイナーヒールノヴァでも十分な効果を得られる。スキルの使い勝手を考慮して、使いやすく目的に合ったスキルを選ぼう。

■ENE 1当たりのHP回復量

カード&スキル名称	僧侶&司教	サポLv.10
マイナーヒーリング	7.5	3.5
(修得スキル)	6	-
ヒーリング	7.4	3.3
スーパーヒーリング	7.5	-
マイナーヒールノヴァ	4.4	1.9
(修得スキル)	3.7	-
ヒールノヴァ	4.6	2
マイナーヒールインパクト	3.7	1.5
ヒールインパクト	4.1	1.7
スーパーヒールインパクト	4.3	-

僧侶&司教はMIN100で1枚の数値。サポートジョブの数値は、MIN10で1枚の計測結果を参考として掲載した。

QOD3 耳より情報　**スキルデータの計測方法:**スキル&スクロールの使用効果について、積み枚数による効果の上昇率と継続時間を個別に計測してリスト化。効果時間の計測は、ENE無し状態のHP減少を1カウントとして計測したカウント回数を掲載(約1秒)。また、依存パラメータで回復量が変化する回復系スキルは、僧侶&司教でMIN100の状態で計測した回復数値を掲載してある。

全国協力ダンジョンシングルプレイ

“神へと至る”道 Part1

期間限定開放ダンジョンということもあり、なかなかシングルプレイを練習しにくい「神へと至る道」。今回から、2回にわたって神へと至る道のシングルプレイを攻略していく。このダンジョンの難しさとは、どこにあるのか？

Text：真瑠世

単純な火力が重要
基礎知識

既存のダンジョンとボスラッシュの違いを知ることが必要不可欠。火力が最優先になる。

従来のダンジョンは、道中やルームガーダー戦を一定時間内（約7分）にこなすことで中央ボスに到達できた。神へと至る道では、計6体のボスを倒し終えたときのタイムが約11分以内ならばフォートレスへ到達可能だ。ただし、このタイムはゲームスタートからカウントが始まり、ボスの演出やワープ中でも進んでいるので注意。演出はボスごとに意外と誤差があるので、左右どちらのボスを相手にするかで、体感の経過時間が変わってしまうことが起こりやすい。

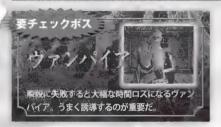
では、時間を短縮するには何が重要か？　これが従来のシングルプレイと異なる点。従来のダンジョンは、ザコを倒す順番を決めたり、まとめてダメージを与えたりすることで大幅に時間短縮が可能だった。しかし神へと至る道はボスラッシュなので、順番のパターン化やまとめてダメージを与えることができない。つまりボスの攻撃パターンに左右されやすく、自分の火力でしか時間を短縮できないことが分かるだろう。火力の低さを腕前でカバーするのは不可能なので、クリアできない人はまず武器のパワーアップ、使用スキルの変更を考えよう。アイテム資産がある人はクリアしやすく、資産が無い人は苦戦を強いられやすいというストレートなダンジョンなのだ。

また、従来のダンジョンの規定タイムが7分であったことを考えると、11分という規定タイムはかなり長期戦。必然的に消費するENが多くなるので、デッキはEN回復系を多めに入れよう。

ボス演出中でもタイムは進んでいる。およそ30秒～50秒くらいで、ボスによって演出時間の長さが違うのがポイント。

一般的に火力が低いスキルは右のボスに行きやすい。ボスラッシュは腕前でカバーできる部分が少ないのだ。

要チェックボス
ヴァンパイア

退治に失敗すると大幅な時間ロスになるヴァンパイア。うまく誘導するのが重要だ。

普通に攻撃をしてもダメージがほとんど入らないため、オブジェや扉からの光を当てて、コウモリに変身させてから攻撃するのが基本。コウモリ状態になると光の外へ向けて逃げていく。

オブジェや扉の光を当てるまでに時間がかかり、コウモリ状態のときに一気に倒せないと時間をロスしやすい厄介な敵だ。また、ヴァンパイアには自分との距離を一定以上取ろうとする性質がある。接近戦を仕掛けると離れていくぞ。

まずは、オブジェ三つをフロアの外周を回る感じで点灯させていこう。この際、フロア中央へ視点を向けてオブジェをこするのがポイント。三つ目を灯す際は、少しこすった後に周りに出現するマジシャンを倒し、コウモリ状態のときに邪魔されないようにする。コンセントレーションなどの補助魔法は、点灯させる前に使おう。なお、ヴァンパイアがフロア中央からずれているときはこするのをやめ、中央に居るときに三つ目を点灯させるのが重要。コウモリ状態にしたら、逃げる方向から光へ押し込むように攻撃だ。

うまくいけばこれだけで倒し切れるが、もしも失敗した場合はフロアの逆サイドの端まで逃げよう。ヴァンパイアと自分の間に光が射し込んでいる形だ。こうすると、ヴァンパイアは近寄ってきて勝手にコウモリ状態になることが多い。すかさずダメージを与えて一気に倒そう。

中央に居るのを確認しつつ三つ目を点灯させる。マジシャンを排除し、補助魔法をかけておくのがベストだ。後は一気に勝負をかけよう。

失敗したときは、光を挟んで逆サイドの外周へ逃げる。するとヴァンパイアは一定の距離を保とうとするため、勝手に光へ突っ込んでくる。

要チェックボス
イフリート

クリスタルの破壊をどうするかが問題。炎耐性が高くても大ダメージを受けやすい。

イフリート戦では、クリスタル三つを破壊して体力を5分の2程度まで減らした後、四つ目のクリスタルを破壊して一気に勝負をかけるのが一般的。ただし火力があるなら、以下の方法でクリスタルを四つ破壊×2セットの方が安全だ。

クリスタルの破壊はフロア中央へ向けてガードをしながらタッチで壊す人が多いが、この方法よりも武器（エウレカを含む）で攻撃して破壊する方が圧倒的に早い。特に騎士や暗殺者の場合は、ランク4スキルを併用すると一瞬で壊せる。

イフリートが近いと攻撃補正の関係でクリスタルに攻撃しづらいので、クリスタルへダメージを与えつつ外周を2周（2週目ですべて破壊）すると楽に破壊できるぞ。

クリスタルは武器で攻撃した方が圧倒的に早い。視点をフロア中央へ向けつつ、イフリートをロックせずにクリスタルへ攻撃だ。2周かけて破壊すれば接近戦になりにくいぞ。

QOD3 耳より情報　ヴァンパイア戦のオブジェは、指を高速で上下させるようにこすればすぐに点灯させられる。三つの扉は、タッチで開こうとすると相当な時間がかかるので注意。弓矢か魔法なら3発程度で開くため、魔法使いは職業スキルのサンダーボールやアルテナ、司教は職業スキルのフェース、暗殺者はゴールドツイスターを持ち込んでおくと楽になる（特に全国協力）。

中級者に立ちはだかる難関を突破しよう

“豪傑”への道

―第五回　炎の神殿攻略―

炎耐性を上げておかないと非常に苦労する炎の神殿。ボスが今までよりもアグレッシブで、中級者の難関となることは間違い無い。しかしポイントになる戦闘は少なく、サブミッションはクリアしやすいので、巡回ルートを覚えた後はイフリート戦に慣れるだけ。神器をうまく使おう。

Text：真瑠世

神殿エリアの基本方針

神殿エリアの全八つの神殿には神器（武器）があり、神殿奥に安置されている。この神器を祭壇に捧げるとクリアだが、EXITから出れば神器を持ち帰れる。そして神器は、そのダンジョンで装備をすると強力な武器へと変ぼう！　そのため、まずは難度ノーマルで神器を入手し、次のプレイで最初から神器を使うと道中が楽になるぞ。

一度プレイして神器を持ち帰る

ポイント①：落下床

炎の神殿には三つの落下床ポイントがある。フロア1に一つ、フロア2に16個のマスで構成された部屋が二つの計三つ。フロア2最初のもの以外は落下する必要が無いので覚えておこう。

フロア2の2回目の16マスは、中央の4マスを素早く踏むとマップ下の扉が開く仕組み。上にも扉はあるが、こちらはダミーだ。下の扉を開けて、その右奥の落下床へ落ちよう（赤鍵入手）。

中央四つのマスを素早く踏むと、下の扉が開く。失敗時は枠の部分でしばらく待ってから再チャレンジ！

ポイント②：フロア2ラスト

落下床地帯を抜けて赤い鍵を入手した後、マップ中央上でこのフロア最後の戦闘になる。ここにはダークマジシャン、マジシャン、オーク、そして炎弾のトラップがあり、覚えるまでは苦戦しやすい。入室後左奥（マップだと部屋の左下）にダークマジシャンが出現するので、まずはこれを倒そう。フロア中央へ視点を向けておけば、マジシャンの魔法をよけやすいぞ。

ここはダークマジシャンを出現と同時に隅から攻撃して倒し、その後トラップに注意しつつマジシャンを狙おう。

ポイント③：フロア3ラスト

ラストとその手前の部屋は難所。手前の部屋は、レバースイッチ→奥の部屋の分銅で床スイッチが作動→格子の光の点灯を確認→スイッチ横の床スイッチを踏む→格子が開くという仕組み。

ラストの部屋は入室前に左右の分岐があるが、右から入室するのがオススメ。入室後に床を踏んで分銅トラップを作動させた後、素早くマジシャン→オークチーフの順に倒そう。

ラストの部屋はこちらからスタートするのがオススメ。最初にわざと床を踏んでトラップを作動させておくといい。マジシャンを優先しよう。

BOSS　イフリート

レバー／床スイッチの仕組み

床スイッチとレバースイッチは、いったん作動させると一定時間操作を受け付けない。また、ほとんどの仕掛けはスムーズに何個かのスイッチを作動させないと成功しない。失敗した際、すぐに再チャレンジをしても操作を受け付けていないので、スイッチが元に戻った後1～2秒待ってから再び作動させよう。

ここは四つの床スイッチを素早く作動させると扉が開く仕組み。床スイッチの端をギリギリ通るだけでOKだ。

左右のレバースイッチをスムーズに作動させるのが条件。失敗したら、焦らずに1～2秒待つことが重要だ。

QOD3 耳より情報　**炎の神殿補足：**炎耐性を90近くまで上げておくと、被ダメージがかなり減るのでクリアが楽になる。グレートヘルム、フレイムアーマー、スラッシュブーツの組み合わせが安価でそろえやすい。オーバーエンチャントをせずとも役に立つので、なるべく装備を整えてから挑もう。

次なる追加コースは上級Cだ!!

今回追加されるコースは、前作にも登場した上級コース。引き続きプレイをしているプレイヤーなら知っているコースなので問題無く走れるかと思いきや、そう簡単にいかないのが『BG4 Tuned』！ その難しさをたん能あれ!

バトルギア4 Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ(プロ筐体のみペダル×3)
■発売日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X+(プラス)

Text：ずるずる(爆)

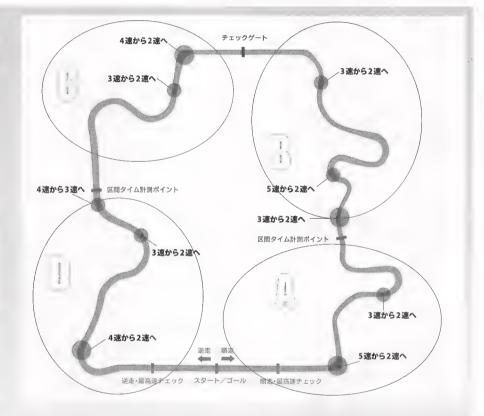
復活コースだが……

復活のコースなので、過去にやり込んだプレイヤーならすんなり走れると思いきや、そうはいかない。前作よりマシンの挙動がリアルになっているため、楽に走らせてもらえなくなっているのだ。

具体的に言うと、中盤にある橋の手前の左コーナーは、前作なら全開で抜けられた。しかし今作では路面の凹凸により、マシンが弾んでしまうのだ。そのため、全開では抜けられなくなっている。

もちろんこれ以外の部分でも微妙に変わっているので、そこを把握して走り込んでほしい。

橋の手前のコーナー以外も微妙に違う。その手前のS字も変わっている。

後半のトンネル付近も、タイヤ次第では思い切った走り方が可能に!

橋の手前のS字に注意!

前作では、コースの幅を最大限に利用したアウトインアウトのラインであればアクセル全開でも抜けられた。しかし今作ではインに凹凸があり、マシンが跳ねてしまうのだ。そのためグリップ力が低下するので、全開では曲がれなくなった。

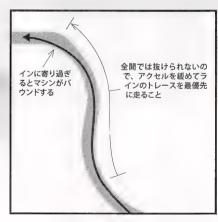
ここを攻略するにはアクセルを調整し、凹凸を避けながら最速のラインに乗せなくてはいけない。

橋の手前の左のインを突くとマシンが跳ねて、マシンが不安定になる!

手前の右コーナーからアクセルを調整しつつ、インを突き過ぎないように注意。

凹凸で車が多少跳ねても大丈夫なように、進入角度を変えることも考えていこう。

復活コース攻略

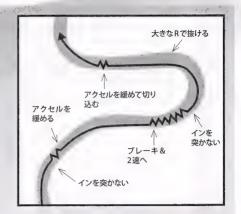
上級C

高速走行区間もあるが、思い切った減速を要求されたり、アクセルを調整しながら走るコーナーが多い。さらにコーナーのRが微妙に変わる複合コーナーも配置されているなど、非常にテクニカルなコースとなっている。今回はそのコースを、クラスSのホンダNSXタイプRで走る。この攻略をベースに各々のマシンで走り込んでほしい。

POINT A ライン取りが重要

まず第一コーナー。ここは、2周目以降は左側にある街路灯の奥から四番目を目印に減速開始。5速から2速にしてアウトインアウトで曲がろう。

問題はその後。まず、二つの右。最初でインを突くと曲がれなくなるので、右の図のようなラインで、手前でアクセルを緩めて曲がっていこう。

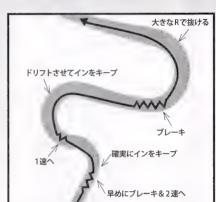
きつい左は、奥できつくなるので、進入は甘く入り、後半のRを大きくできるようにしよう。

最後の右は、進入時に軽く減速して、しっかり前輪をグリップさせて抜けるように。

POINT B 超低速のS字コーナーはシフトワークでクリア

前半のS字は、早めに減速を開始し、2速に落としてインを突き、次のきつい右のインを突きやすくする。そこから1速に落としてテールを振り、インをキープしながら抜けていく。そして2速にして立ち上がったらきつい左コーナーへ。

2速のままブレーキで減速して進入。インを突く際、後半の脱出時のRを大きくして加速するために、早くインを突かないように注意しよう。

1速のトラクションを利用してテールを振りつつインをキープする。コーナー脱出までアクセルは踏み込まず、立ち上がりのラインに乗せること。

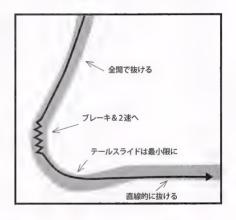
きつい左は、早くインを突くと出口のRが大きくできないので、進入は甘めにしていくこと。そこから加速重視のラインで脱出しよう。

POINT C S字の出口のラインに注意！

S字の最初の右は、軽く減速して2速で進入し、インをキープ。切り返し時に膨らむのを抑えて次の左のRを大きくする。そして徐々にアクセルを踏み込んでラインを膨らませて加速して抜けよう。

後半の左の抜け方が勝負！ Rを大きくすることを心がけつつ、アクセルをしっかり調整。一定の強さで踏み込んで、早く3速に上げて抜けよう。

POINT D グリップ力を最大限に活用

トンネル手前の右から左、そこからトンネル出口までコースがうねっているために、アクセルを全開にしにくい。ここはタイヤの性能を信じてアクセル全開で抜け、4速までシフトアップしよう。

最後のコーナーは、直線の手前で切り返すと加速が鈍るので、手前のきつい左を早めに減速をしつつ2速まで落とし、少しテールを流してアウトインインで抜けるように。これによりその切り返す部分が無くなり、素早く直進状態にして立ち上がれる。後はゴールに向かって加速すること。

アルカディアカップ情報

大好評のアルカディアカップ。5回目（延長2回目）のレギュレーションは以下の通り。

●車：全車種（チューンド限定）
●コース：上級C順走
●モード：タイムアタックモード
●期間：5月15日～5月31日

今回紹介＆攻略している上級Cは、『バトルギア3』に登場したコース。しかし全く同じ、というけではなく細かいところで微調整されているようなので、昔の感覚のままで走ると好タイムは望めないだろう。記事を参考にして走ってみてほしい。

また、3回目の入賞者も併せて紹介するぞ。各部門の上位入賞者だけでなく、今回は「ゾロ目賞」の上位9名を掲載。ちなみにゾロ目賞は999位まで用意されている。ほかの入賞者やレースの詳細は、下記の公式サイトに掲載されているぞ。

公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ3rdラウンド上位入賞者発表！

	プレイヤーネーム	使用車種	タイム
総合1位	EVIL	LANCER Evolution Ⅸ MR	3分08秒632
6速MT1位	WE9C	LANCER Evolution Ⅸ MR	3分09秒765
AT1位	.NSP	IMPREZA specC [2006]	3分12秒875
簡単AT1位	8492	LANCER Evolution Ⅸ GSR	4分00秒926
ゾロ目11位	BNSF	LANCER Evolution Ⅸ MR	3分10秒964
ゾロ目22位	..AO	IMPREZA specC [2006]	3分16秒483
ゾロ目33位	LLL	IMPREZA WRX TypeR	3分19秒158
ゾロ目44位	.KSL	LANCER Evolution Ⅸ MR	3分21秒163
ゾロ目55位	NTRY	LANCER Evolution Ⅸ MR	3分22秒304
ゾロ目66位	EVIL	LANCER Evolution Ⅸ GSR	3分23秒539
ゾロ目77位	DAMN	IMPREZA WRX TypeR	3分24秒782
ゾロ目88位	LILY	LANCER Evolution Ⅸ GSR	3分25秒566
ゾロ目99位	MAI	LANCER Evolution Ⅲ	3分26秒629

新チームのアイディアやチーム育成のコツを聞く

CUP WINNER'S CUP 6th 出場監督インタビュー

ティーンエイジャー監督の優勝で幕を閉じたCUP WINNER'S CUP 6th。今月はこの全国大会に出場した4監督にインタビューを敢行。全国大会に出場した感想やチーム育成のコツ、新チームの構想などについて聞いてみたぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：[illegible]年8月17日 [illegible]
■使用基板：NAOMI2

RC blue イーグル インタビュー

[illegible]ら見事栄冠を勝ち取った「RC blue イーグル（以下イーグル）」にご登場願った。

――全国大会を戦ってみた感想を聞かせてください。

イーグル　とにかく、優勝できて良かったです。全国大会への出場が決まったときから、優勝を目標にしていたので。

――3-3-1-3というフォーメーションを採用した今回の優勝チームですが、[illegible]

イーグル　今回のチームは左WGにロナウジーニョ、右WGにエトーを起用しました。この二人を中心に、連携のいい選手を選ぶ、というのがコンセプトです。

――新しいチームについて、何か考えていますか？　もし決まっていたら教えていただきたいのですが。

イーグル　もうメンバーは決まっています。ロナウジーニョ、エトー、ロナウド、ネドヴェド、シルベストル、ペロッタ、デミチェリス、ミハイロヴィッチ、レグロッターリエ、トゥドール、[illegible]フォン、ケズマン、[illegible]、ヤンクロフスキー、ダボ、ジャンニケダの16人です。今回のチームにちょっと手を加えた感じですね。

――全国大会で優勝したことで、5月下旬にイギリスで開催れる第2回インタナショナル・カップの選手に選ばれましたよね。その意気込みを聞かせてください。

イーグル　目指すは世界一です。参加する以上は負けたくありません。

――これまでWCCFでは、大会の優勝チームがCPUチームとしてゲームに登場してきました。となれば、今回優勝したチームが、次回のバージョンアップ後にCPUチームとして登場してくると思います。そこで、自分のチームと対戦するプレイヤーに向けて、[illegible]アドバイスをお願いします

イーグル　[illegible]

ロナウジーニョ
[illegible]ていたロナウジーニョ。[illegible]Gで起用されるそうだ。

ロナウド
ウェアと入れ替えでCFに起用されるロナウド。ロナウジーニョとの連携に期待が持てる。

サミュエル・エトー フィルズ
[illegible]SPEが20あり、抜群の突破力を発揮する。

マルティン・デミチェリス
ロナウジーニョと好連係、と言われているデミチェリス。

The 07th FC インタビュー

次に準優勝者「The 07th FC（以下07th）」に、準優勝チームのコンセプトや新チームについて話を聞いた。

——全国大会、お疲れ様でした。

07th　ありがとうございます。でも大会が長丁場だったこともあるんですが、最後まで緊張を強いられたので、とても疲れました。

——今回、準優勝したチームは左サイド中心に攻めていましたね。

07th　そうですね。前バージョンから引き続き、左サイドの突破からチャンスを作るチームです。ファン・ペルシーは高い位置でボールを受けられる選手なので、使っていて楽しいですよ。

——次のチームのアイディアはありますか？

07th　新しいチームは二つあるんですが、まずは前線にバッジオ、ジーコ、レオナルド、カカを配置したチームで、フォーメーションは4-2-1-3です。レオナルドのボールさばきは格別ですよ。そしてもう一つが、5-0-5というフォーメーションのチーム。このチームは、6バックをどうにか打ち破れないかな、ということを考えて組んだチームなんですよ。

ロビン・ファン・ペルシー

OFF、TEC、SPEと、FWに必要な数値が総じて高い。STAが少ないのが欠点か？

ロベルト・バッジオ

[illegible]

レオナルド

02-03時代に、ATLEで登場したレオナルド。華麗なドリブル突破も魅力の一つ。

ハーレムFCインタビュー

続いてのインタビューは、全国大会の当日に開催された「最強監督決定戦」で優勝し、全国大会の出場権を獲得した「ハーレムFC（以下ハーレム）」。ネットワーク大会で勝つコツなどについて聞いてみた。

——まずは、全国大会に出場した感想を聞かせてください。

ハーレム　とりあえず最強監督決定戦に優勝できてラッキーでした。全国大会は、動画はよく見ていたのですが、まさかその場に僕が立てるとは思っていませんでしたね。

——今回出場したチームのコンセプトを教えてください。

ハーレム　まず、堅い守り。そして攻撃は右のクライフェルトにどうやってボールをつなぐかということを重要視しました。

——ネットワーク大会に優勝した、ということが全国大会出場につながったわけですが、ネットワーク大会で勝てるチームの育成方法やコツはあるんですか？

ハーレム　ネットワーク大会に勝つためには、得意の「勝ちパターン」を持つことだと思います。それとPK戦無しには勝ち上がれないと思うので、PK戦に強い選手を選ぶようにしていますね。後は、選手のモチベーションが[illegible]タイミングも重要だったりします（笑）。

——最後に新しいチームのアイディアについて聞かせてください。全国大会に出場したチームの次のチームについて、もう考えていますか？　よかったら選手名やフォーメーションを教えてもらえないでしょうか。

ハーレム　フォーメーションは6-2-2（3-3-2-2）。ロッベンを中心にしたチームを作ろうと思っています。

グループリーグ敗退となってしまったハーレム。次回大会に期待したい。

番外編 バンビジャンキーVer.Aインタビュー

最後にインタビューの番外編として、CUP WINNER'S CUP 5th優勝者にして第一回インターナショナルカップ覇者バンビジャンキーVer.A（以下バンビ）」に話を聞いてみた。

——まずは今回の全国大会の感想を聞かせてください。

バンビ　[illegible]させてもらったのですが、シード選手として出場した今回は、[illegible]終わってしまった感じです。すごく[illegible]でした。

——[illegible]開催される第2回インターナショナルカップ[illegible]ばれましたよね。大会に向けて意気込みをお願いします。

バンビ　今回の、全国大会の分を取り返すという意味でも頑張りたいと思っています。実は今、新しいチームを作っているんですが、間に合えば、世界大会にはその新しいチームで出場したいと思っています。

インタビューを終えて

全国大会で多く見られたフォーメーションは3-3-1-3と4-3-3の2タイプ。両方とも中盤の選手を低めに配置し、守備的に使用していたのが特徴。インタビュー中でThe 07th FCが語っているとおり、今後は「いかに6バック（もしくは3バック3DH）を打ち破るか」ということが研究されていくだろう。RC blue イーグルは「自分のチームと対戦するときのアドバイス」として「サイドを狙え」と語っていた。サイドアタッカーの人選や、それを生かすフォーメーションがカギとなってくるのではないだろうか。

次回退化ではどのようなフォーメーション、選手が人気を集めるのだろうか？

闘劇'07を世界規模で追う!!

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

いよいよ予選が始まった闘劇'07。前半は最先端の細かなネタを、鉄板では、海外枠の増加に合わせてティッシュもん通信を掲載！ ワールドワイドな鉄拳情報をお届けします!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION

メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼動中)
基板	SYSTEM256

対戦攻略

JACK5

ジャック5

今回は細かなネタを二つ紹介。知識で差を付けろ!!

Text：ハメコ。

ギガトンパンチの先行入力

コマンドを⇦⇧⇩⇧⇨⇧（⇨と⇧の間は☆を通さない）とすることで、立ち、しゃがみ問わずギガトンパンチを先行入力できる。また、コマンド完成後に⇧を入れ続けて◎を連打すれば、各技から最速でエクスプローダーを出せる。この入力法を活用し、しゃがみ中◎先端ヒットから最速でエクスプローダーを出せば、ガード時に先端ガードとなるので反撃を受け難いのだ。

アンカーショベル後の起き攻め

アンカーショベル（⇧◎）ヒット後、その場起き上がりをする相手に対しては⇨➡◎が空中ヒット、さらにタイタンダンプ（⇦◎）で追撃できる。その場起き上がり以外にはメガトンスイープ（⇦⇧⇩⇦◎）が決まるが、リスクが怖いなら後転以外に決まるビッグブーツ（⇧◎）と、それ以外にヒットを望めるダッシュ～ギガトンナックル1発止め（⇧◎）で二択を迫ろう。

アンカーショベルがヒットしたら、⇨➡で近付きつつ◎入力

ブライアン・フューリー

マッハパンチによる壁コンボからの起き攻めに使える技や新着コンボを大紹介!!

対戦攻略

Text：ハメコ。

壁コンボでのマッハパンチからの起き攻め

長距離を運んでからの壁コンボに使いやすいマッハパンチ（⇨➡◎）。ダメージ25と、基本となる⇨入れ◎◎◎と同じである点もうれしい。

壁コンボでマッハパンチを決めた後は、すぐ⇨入れ立ち◎を出す。ここで相手の受け身を確認し、相手の受け身方向と逆に横移動してからジェットアッパー（⇨⇦◎）を出せば、立ちガードし続ける相手にヒットを望める。しゃがみつつ振り向く相手には、横移動からのトルネードキック（◎）を決めるといい。また、⇨入れ立ち◎から最速で投げを出せば、受け身に対して側面投げとなる。こちらは受け身方向を確認する必要が無いので簡単。壁に背を取っていなかったらスイーパーキック（⇩◎）が確定するぞ。

マッハパンチ後に⇨入れ立ち◎。相手の受け身と逆に移動してジェットアッパーを狙え！

スウェー＆スマッシュが強い!!

あまり使われていない浮かせ技スウェー＆スマッシュ（⇩⇧⬅◎）だが、今作ではガードされても6フレーム不利と反撃を受けない上、ブライアンの弱点である相手の左横移動を捉えやすいという優れた技なのだ。若干有利を取った後の左横移動つぶしにはもちろん、リーチも非常に長いので単なるけん制としても頼りになる。ヒット後は立ち◎→前ダッシュ～⇩◎◎→⇨入れ立ち◎→マッハパンチと決めれば、ダメージは61となるぞ。

間合い外からのリーチを生かし、これならどこからでも届くので、どんどん使うべし！

⇨◎◎◎→マッハパンチ!!

相手の右に位置した状態からなら、2発刻んだ後の⇨◎◎◎からマッハパンチが安定することが判明。

チョッピングエルボー（⇦◎）カウンターからは、ダブルバックナックルキャンセル右横移動（⇦◎◎◎⇩）→ストマックブロー（⇧◎）→⇨◎◎◎→マッハパンチが決まる。ダメージは74と、ストマックニー（⇨◎）を絡めたコンボよりも高威力だ。フライングヒール（⇧or⇦◎）からは、距離を問わず右横移動～⇩◎◎◎→⇨◎◎◎→マッハパンチで64となる。

相手の右に位置した状態なら、簡単にマッハパンチが決まる。安定性が高くオススメだ。

TEKKEN事典DR

スウェー＆スマッシュ補足：本文中のコンボは、スウェー＆スマッシュが正面から決まった場合のみ。決まり方がおかしいときは、立ち◎～前ダッシュ～立ち◎～◎◎◎などで安定しよう。
⇨◎◎◎→マッハパンチ補足：フライングヒールからの右横移動～⇩◎◎～を組み込んだコンボは、初段ヒット時の距離を問わない。最速フライングヒールからは常にこちらを狙おう。

フランスで開催された大会を特集！

欧州最大規模!!「UT8」徹底リポート

今回は欧州最大規模の大会「ULTIMATE TOURNAMENT VOLUME8」の模様を徹底リポート！ 情報提供は「ティッシュもん」でお送り致します！

Text:タケヤマ

概要

フランスで開催された「ULTIMATE TOURNAMENT VOLUME8」は、オランダ、ベルギー、イギリスなどヨーロッパ各国から参加者が集う、家庭用『鉄拳5 DR』を使用した大規模な大会。さらに今大会は、ゲストとして韓国から「Knee」(ブライアン)、「Nin」(スティーブ)が招かれるということで話題を呼び、参加者が90人にもなる盛り上がりを見せた。

大会の形式は、一度負けるとloser's sideのトーナメントを勝ち上がっていく必要があるという特殊なもの。「3セット先取・3試合先取」で勝敗を決め、準決勝以降は5試合先取で競うというルールのため、すべてが終了したのは大会開始の12時間後であった。

大会リポート

韓国からのゲスト、「Nin」と「Knee」は危なげ無く準決勝へ進出。イギリスの強豪「Ryan Hart」は1回戦で早々に敗れてしまうが、loser's sideから敗者決勝へと勝ち上がる。敗者決勝の相手は、同じくイギリスから遠征してきた「ティッシュもん」(マードック)。ここで「ライアン」は普段メインキャラとして使っているカズヤではなく、ヘイハチを使用。スピアタックル(クラウチングスタイル中に⑧)に無双連拳(⇧⑧⑧⑧)を合わせるという思い切りのいい戦法で善戦するも、3－2で「ティッシュもん」が勝利を収めた。

準決勝第1試合は、「Nin」対「Knee」。「Knee」はここで何とデビルジンを使用！ ティッシュもんいわく「日本なら最強クラス」という動きで「Nin」を5-4で下す。敗れた「Nin」は「ティッシュもん」を5-1で下し、決勝で再度「Knee」に挑むが、「Knee」は今度はメインキャラのブライアンを使用。5-2で「Nin」を倒し、圧倒的な力を見せ付けて優勝の栄光をものにした。

さまざまな国の人々が一体となって試合を観戦。

左から「ティッシュもん」、「Nin」、「Knee」

UT8トーナメント表(evo形式)

winner's side		loser's side
Nin[KOR](スティーブ)	優勝	Nin[KOR](スティーブ)
Knee[KOR](ブライアン、デビルジン)		ティッシュもん[JP](マードック)

第2回 ティッシュもん通信

Tissue-mon News Agency

イギリス留学中の「ティッシュもん」がお送りするこのコーナー。今回は、遠征先フランスで出会った「Nin」と「Knee」について語ってもらった。なお、第1回は[illegible]MAXをご覧ください(笑)。

KneeとNin

「Knee」と「Nin」はコンボがホントにうまい！ 「Knee」は、[illegible]ンツースマッシュ(⑧⑧⑧⑧⑧)なんてコンボを何度も決めてました。コンボをミスったと思って受け身を取ると挑発ジェッパ(ジェットアッパー)が来るし……、キツかったです。

「Nin」は、横移動～トールハンマー(横移動中に⑧)orレッグシザース(⇩⑧)っていう二択の場面でクイックフック(⇦⑧)で暴れてきたのがキツかった。レッグシザースは空中判定があるから、クイックフックに負けると空中コンボを決められてメッチャ痛い！

あとは、フランスの会場でもなった所で「ULTIMATE "DISH" MATCH」というのを「Nin」&「Knee」とやったのが面白かったな。[illegible]

[illegible]

最近のティッシュもんマードック事情

最近注目している技は、ブレイクバック(クラウチングスタイル中に[illegible])。[illegible]12フレームで出るんで、[illegible]

そしてこの技、[illegible]

[illegible]

コンボをモビーディックタイプで締めれば、相手に壁を背負わせた状態に！

©SEGA

闘劇予選開始!! 『VF5』初の覇者は!?

『VF5』では最初となる、闘劇覇者を決める闘いがついに始まった!! 早くも本戦出場者が続々名乗りを上げているぞ! 果たして、最強の三人はどのチームになるのか!?

EVENT

アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」続報

2月から始まった「ぶらり組み手の旅」。今月は、3月31日(土)に開催されたセガワールド米子(鳥取県)の様子と結果を紹介しよう。

会場には、関西や前回の広島などの組み手に参加してくれていたプレイヤーの姿もちらほら。組み手参加者、ギャラリーは50名以上と、なかなかの盛り上がりとなった。

ちび太は序盤こそ快調に連勝を重ねるが、次第に米子のバチャっ子たちも動きを研究し、中盤以降は接戦になるケースも。参加者の中には中学生も交じっており、将来が期待される!?

イベント終了後はあいにくの激しい雷雨に見舞われたが、イベント参加者が会場に残って野試合などでちび太を歓迎してくれた。

次回は東京と新潟での開催。近隣のバチャっ子は、ぜひ立ち寄ってみてほしい！

バーチャ神ちび太が行く! ぶらり「組み手」の旅

写真のプレイヤーは、中学生になったばかり！「ちびっ子アキラ（若いころのちび太のリングネーム）」目指して頑張ってほしい!!

「まさに圧倒的〜！」でおなじみセガ斉藤さんには、恒例の落書きが（笑）。

■5月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
5月26日(土) 15:00〜	ハイテクランドセガ立石（東京都）	http://location.sega.jp/loc_web/hls_tateishi.html
5月27日(日) 15:00〜	セガワールド長岡(新潟県)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_nagaoka.html

■勝者コメント（米子会場）

リングネーム	キャラ	コメント
SIN	ジャッキー	鳥取最強ジャッキーと島根最強ジャッキー
Knights	ベネッサ	チーム九重をよろしく
チュパカブラッド	ブラッド	30過ぎにはつらいっす

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

SIN

Knights

チュパカブラッド

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

こんにちは〜！ ちび太です。今月のお店紹介は、池袋GIGOです。池袋駅の東口からサンシャイン通りを真っすぐ行ったところにあるこのお店は、ロケテストなどで古くからバチャっ子に有名です。現在は"旅館ふなむし（移転後の人間学園のこと）"が近いため、「大須晶」、「マスク」、「虎龍」などのふなむし面子がよく姿を見せます。

『VF5』は対戦台が7セット＆練習用のシングル台が1台あるので、週末や夜はかなり盛り上がっています。5月は13日に3on3の大会が、27日には公式大会が予定されているそうです。詳しくは、お店かセガのホームページ、VF.NETなどで確認してくださいね☆

サンシャイン通りを真っすぐ歩くと、すぐに道の左側に見えてくるよ！

ふなむしに遊びに来た有名プレイヤーが来店することも多いので、覗いてみて！

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで! メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

「格闘新世紀Ⅳ」直後の激闘!!

2007 東京ベイエリアカップ vol.3 RESULT

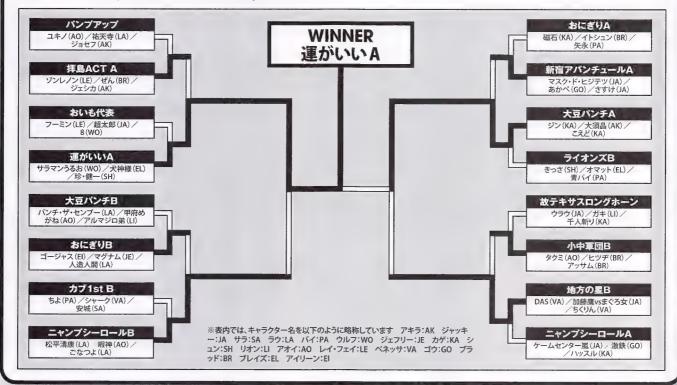
去る3月25日（日）で早くも三回目の開催を数えた、2007 東京ベイエリアカップ vol.3 の結果を簡単に紹介していこう。

前日にオフィシャル全国大会『格闘新世紀Ⅳ』が開催されていたこともあり、この日のベイには大会出場者をはじめとした超豪華なメンバーが顔をそろえた。参加チームは何と総勢47チーム！　店舗レベルの大会ながら、やはりといった感じの貫禄さえ感じさせるイベントだ。

そして、いつもなら話題の中心となる【大豆パンチ】【おにぎり】を押しのけ、やはり当日の最注目は "神龍" 「フーミン」、「超太郎」、「8」という強力なメンバーをそろえての参加だったものの、結果としては決勝トーナメント1回戦で惜しくも姿を消してしまった。

そして、その "神龍"、優勝候補【大豆パンチ】を押さえ込んで悲願の初優勝を果たしたのが、ベイの常連チーム【運がいい A】。いつもの冴えが見えず、何度も「こえど」の出番となった【大豆パンチ A】に、最後は「サラマンうるお」が熱戦の末に引導をわたし、見事にVを飾った!!

5月開催の vol.5 は5月27日（日）の予定。次回は、果たしてどんなバトルが繰り広げられるのか……!?　こうご期待！

EVENT INFO
問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

COLUMN

ちび太が振り返る「格闘新世紀Ⅳ」

突発コラム・格闘新世紀通信

ここでは、「格闘新世紀Ⅳ」を勝手に振り返ってみたいと思います。まずは優勝の「フーミン」。何度も追い込まれながらの優勝で、本当に勝負強かったです。リーチをかけられても決してあきらめない姿勢は GOOD でした！

下馬評では「ふ～ど」「こえど」の声が大半で、僕も両者のうちどちらかが勝つ可能性は高いな、と思っていました。後は大会前に調子の良かった「ジン」ですかね～。

地方勢の頑張りも目立っていました。「フルスイング」のリオンや「デコッパチ」のゴウなど、勝ってもおかしくない勢いを感じました。

関東勢では「おらおら」ことヒデオちゃんや、元チームメイト「SHU」の健闘ぶりが良かったです。若手、ベテラン、大都市、地方と、あらゆる選手がベストを尽くした、見ごたえのある決勝大会でした。次は闘劇ですが、僕も頑張りたいと思います。予選～決勝で会いましょう☆

ネット配信で家でも見られたが、決勝会場には多数のギャラリーが来場した。

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

闘劇'07タイトルとなった『ギルティギアイグゼクス アクセントコア』と、『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』に、根強いファンの居る『北斗の拳』を集めた大会をピックアップ。

トキの牙城を崩せ！

Text：KZA　協力：ヘキサメチレン、キン肉マンソルジャー

格ゲープレイヤー交流イベント

プレイヤー同士の交流会を目的とした格闘ゲーム総合イベント「MIDNIGHT FIGHTERS FESTIVAL」（略称MFF）が、3月24日に吉祥寺・CROSS吉祥寺で開催された。『ギルティギアイグゼクス アクセントコア』、『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』、『北斗の拳』の3タイトルで激戦が繰り広げられた。

『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』では、闘劇'06覇者「MOV」（春麗）が安定した力を見せ付けて圧勝。『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』では、暴君「小川」（エディ）やレジェンド「白龍」（梅喧）などの注目を集めるプレイヤーたちが参加したが、彼らを抑えて決勝へと勝ち上がったのはかみちゃんこと「スレイヤー神」（スレイヤー）と、若手アクセル使い「つばさ」（アクセル）。「小川」を倒して昇り調子の「スレイヤー神」を巧みなけん制で退けて「つばさ」が優勝を勝ち取る。

大会のトリ飾る「北斗の拳」では、空中orダウン状態の相手に攻撃をヒットさせ続けると、やられ側のキャラの下方向へのベクトルが強くなっていくことを利用した連続技（大きくバウンドする見た目から、魚住コンボやバスケと呼ばれている）が横行した上に驚異のキャラ性能を誇るトキの使用率が高かったが、勝ち上がったのは別のキャラだった。

圧倒的なやり込みを見せて、最強キャラのトキの優勝を阻んだ「キン肉マンソルジャー」と、「ヘキサメチレン」。

MIDNIGHT FIGHTERS FESTIVAL　上位入賞者

タイトル	1位	2位	3位	4位
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	MOV（春麗）	ジョージア（ケン）	にっと（ユン）	ラオウ（春麗）
ギルティギア イグゼクス アクセントコア	つばさ（アクセル）	スレイヤー神（スレイヤー）	なお（ザッパ）	ラーク（メイ）
北斗の拳	キン肉マンソルジャー（レイ）	ヘキサメチレン（ハート様）	アクセル（トキ）	フェア（トキ）

世紀末の情勢の変化は……？

最近では連続技の研究が進み、すべてのキャラで立ち回り（と連続技）次第で上位のキャラと闘えるようになった『北斗の拳』。決勝トーナメントにはトキ、レイが多かったものの、サウザーやハート様、ジャギなど使用率の低いレアキャラたちの奮戦も多く見受けられた。決勝大会が直前には来場したプレイヤーに無償で配布された世紀末連続技DVDのデモ動画が映し出されると、会場内は一気にヒートアップ！　異様な熱気に包まれた『北斗の拳』の大会は、闘劇以降息を潜めつつも地道にやり込んだプレイヤーの熱き闘志が弾け飛んでいた。特に盛り上がった3試合を以下で解説していこう。

準決勝第2試合、「アクセル」（トキ）対「ヘキサメチレン」（ハート様）

まずは「アクセル」が闘勁呼法、D北斗無想流舞、しゃがみDを駆使して有利に立ち回る。しかしハート様を画面端まで追い込むも、しゃがみAに対してガードキャンセル版どこからでもどうぞで相手を画面中央まで吹き飛ばされる。ここから「ヘキサメチレン」がディレイ自動ブースト立ちD、大ジャンプ低空ダッシュジャンプCから画面端でいてえよ〜!!を発動する絶妙なつなぎで大逆転。その流れのまま、2ラウンド目は「ヘキサメチレン」がジャンプCため即着地でのスーパーアーマー付加を駆使しつつ、アースクラッシュで主導権を握らせない展開に持ち込む。そして最後は逃げちゃダメ〜ハートのAで「ヘキサメチレン」のハート様が勝利した。

3位決定戦、「フェア」対「アクセル」のトキ同キャラ対決

お互いに当て身技を警戒して北斗無想流舞を連係で立ち回る。1ラウンド目終盤、「アクセル」が北斗無想流舞流舞に合わせて刹活孔で切り返そうとするがタイミング合わず、まずは「フェア」が先取。2ラウンド目は開幕「アクセル」の星が三つ開幕から先手を取ったのが「フェア」。しゃがみDからの連続技を決めて相手の星をゼロにするが……、とどめの北斗有情破顔拳を痛恨のコマンドミス。そこを「アクセル」が見逃さずにリバーサルの北斗無想流舞からの反撃で取り返す。そして3ラウンド目は、お互いに星が一つの状態で始まる。先にコンボを決めた「フェア」だったが、緊張からかコンボをミスしてしまい、そのミスを逃さなかった「アクセル」が勝利した。

決勝、キン肉マンソルジャー」（レイ）対「ヘキサメチレン」（ハート様）

トキの使用率が多い中、安定した立ち回りとトキ対策がしっかりとできていた両者が決勝に上がった。開幕から一気に攻め立て、表裏の二択から「キン肉マンソルジャー」が先取。2ラウンド目は開幕「キン肉マンソルジャー」のバニシングストライクがヒットし、「ヘキサメチレン」は星が一つになってしまう。「ヘキサメチレン」はアーマー付加の状態で、こん身のしゃがみKからバニシングストライクをヒットさせる。ゲージがある状態だったが、ハート様は1P側。連続技から大逆転を狙うも、ダンクレシーブの後の空中ビッグタイフーンが無情にも空振りしてしまう。そのスキに飛翔白麗を決めて「キン肉マンソルジャー」が優勝をつかみ取った。

インフォメーション BOOSTER　北斗の拳まとめ：現段階では北斗勢の中でもトキが最強といわれているが、十分なやり込みがあればハート様のような弱キャラでも、攻めや立ち回りを覚えることにより上位のキャラを倒せることができるという事実を証明した大会だった。PS2版が出たことにより、さらにキャラの研究も進むことでしょう（byヘキサメチレン）。イベント公式ホームページは　http://mf2.c-mix.jp/

多謝！　どうぞこれからも御ひいきに♪

キャラクターランキング TOP3

緋浮美「あら♪　ワタクシでよろしくて？」

彩葉「え!?　ひ、ヒー姉にも抜かれた!?」

夏天「にゃ？　今度はヒフミお姉様が一位ネ」

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、
フィギュア大好き外国人。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

IIDXイラストギャラリー

入学の春、妄想の春……。DJたちの暮らしにも変化があった様子？　このコーナーでは皆さんのイラストを随時募集中。アルカディア8月号（6月末売り）に掲載希望の場合は5月21日締め切りです。

（愛媛県　蜂子さん）

「ホホホ。今年はワタクシに運気が強まっていますわねぇ」

「……。こうなったら○○姉様に連絡せな」

「彩葉さん。何か今おっしゃいました？（ギリギリギリ）」

「あたっ！　アタタタッ！　いえ゛。な、なでぃぼ」

（静岡県　あいのさん）

「さてと。もう一年か。早いな全く」

「……一年。……お祝い」

「そうそう！　お祝いしなくちゃね！」

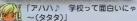
（東京都　秋風たんぽぽさん）

「……ニャ」

「何やってるんデスか。あの男はまた」

「あー、春ッスから。またトロけてんッスよ。脳が」

（福岡県　15さん）

「アハハ♪　学校って面白いにゃ～（タタタ）」

「シアーッ！　待って、職員室こっち～（タタタ）」

「朝っぱらから騒がし…え!?　し、シア？」

（大阪府　龍胆祭さん）

「アレ？　寝ちゃった……？」

「…zzz。…ムニャ…。セリカ」

「!!??……。……。…寝てる？（ドキドキ）」

「……。（ぐいッ。…○ュッ♥）」

（静岡県　柚葉さん）

「チチチ……。一緒に歌う？ラララ～♪」

「お、落ちたら危ないよー。シアー」

（神奈川県　にしのとうこさん）

「わー♪　コレがプレクラね。いぇい！　ポーズ！」

「プリクラね。じゃ、シア、一緒に撮ろっ♪」

「……コソコソ」

「はっ！　……だからアンタ何してるのよ」

「……でね。アイツはアレでアレだから……」

「う～ん。よくわからないネ。えーと……」

「……コソコソ」

「はっ！　……ちょっとアンタ何してるのよ」

（愛知県　キヨシマさん）

（東京都　白石イオさん）

「（ニコニコ）あぁ、この写真もいいなー理々奈～」

「……。兄様、そろそろ働いて」

「ホホホ。たまには可愛くもありですわね♪」

「……詐欺や」

（兵庫県　アルルハイジさん）

（愛知県　兄妹！兄妹！バクレツ丸さん）

「？　……珍しい蝶だな」

「……綺麗」

（福岡県　皐月トミィさん）

「キャー。やっぱりいいわ～。うーん（抱きっ）」

「もう～。何度も見せたでショお姉ちゃ～ん」

「さぁっ！　それじゃ今日も気合で勝負しにいくよ！」

「あいあいさー♪　応援するネー」

（秋田県　keiさん）

（神奈川県　G-LOSTさん）

「ふーっ。ヒー姉……もう追ってきーひんな」

「フフフ……フフフ」

「あれ？　鉄火くんや。何して……」

鉄火くん妄想中♥

（兵庫県　瑞藤ミネ子さん）

「ウチもツインテールにしてみたえ？　どう？」

「鉄火……。私も……似合うデスか？」

「べ、別に俺は髪型なんか……（ち、近い～！）」

（福岡県　灰音さん）

「……と断固として俺は言いたいわけだ！」

「……似合うよ。ウンウン似合う」

「フ、阿呆共。妹はすべて似合うに決まっている」

「あっ！　鉄火くぅん。おっはよ～♪」

「鉄火。……おはよう御座いマス」

「……って偶然ばったり……フフフ」

（北海道　叶あかりさん）

「お帰りなさいませ♥ご主人サマ」

「ご主人様～♥今日はツインテール・デーや♪」

「……神よ！　この願い叶えたまへぇぇ!!」

（北海道　GODさん）

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

DJ NUMBERS

フハハハハ。ついに来たー。俺様の出番だぜ。

全国のみんな、元気だったかい？　みんなの憧れのヒーロー。そう、俺。孔雀のお兄さんだぜ。待たせたな。……え、知らない？……まったまた～冗談きついぜ。ホラ、どうこの一部の選ばれた人間しか放つことのできない特別なオーラ。燃え輝く瞳は。な？
この鋼の肉体美……。……え、脱ぐなって？ま、まあ見せるまでも無いか。溢れる漢気。ほとばしるこの情熱。もう思い出しただろ。ホラホラ。…………………………。………………（ゴソゴソ）（ガバッ！）……これでどうよ。このいかしたヘッドギア。このマスク。な。……そうそう。ね、確かなこの存在感。ふぅ、良かったぜ。な、100%だろ？（……や、やっぱコレ被ってないと俺だって分かってもらえないのか。夏場は熱いんだよなぁ、コレ。……うぅ）
さて、気を取り直して行くぜ！　みんなが気になって夜も眠れない孔雀の最新ニュースをお届けする……ぜ。え、……最近ぐっすり？　そもそも興味が……ま、まったまた～冗談きついぜこの（ボソ……万年、バイクつなぎの馬の尻尾頭が……ボソ）お姉ちゃん。（ボソ……いつか、バンダナ野郎とコンビで地の果てに沈めてやるぜ……ボソ）き、今日も美しいじゃないの～。………。（ボソ……て、てめぇ何その満面の笑みで自信満々な……。そこはいや～とか、そんなこと～とか言うだろ普通……。あ、微妙に顔赤いか。なるほど普通を装って、いかにも動揺はしていませんよって顔ですか。……萌え（デレ）ポイントプラス1点……と。あとで「孔雀ノート」に記載しておこう……ボソ）コホン。はい。え～と、この俺、孔雀君の働いていた映像製作会社がですね。この度、諸事情でですね……え～何と言いましょうか。……つぶれまして。この貴重な人材である孔雀君。日本人より日本を熟知している才能溢れる俺です。え～、早い話が何か新しい職に就かないといけな……。？　アレ？　ちょっと、みんなどうしたの？　……え、仕事ならほか当たれ？（ボソ……こ、このバンダナ野郎。鼻から熱々の酒注ぎ込むぞ……ボソ）……ま、まぁみんな待て。いや、そうじゃない。何も仕事を世話してもらおうと集まってもらったわけじゃない。今日はこの俺、孔雀くんが新たなステージへと旅立つためのホラ、前祝い？　ってヤツですよ。ホラ、呑んで呑んで。はい。え～そんなわけで。新たなステージである日本の最先端。世界の最先端アキバシティーに新たな事務所を構えるべく皆様の融資を賜りたいと……（ボソ……ぶっちゃけバンダナ野郎は金持ってるだろ……）思いまし……。アレ？　おいおい。みんなどうしたの？　そんな遠くに……

で……、今日も忙しいわけさ。日々これ修行だぜ！

（シュコー）ふー。う～む。この美しいライン。これはもう芸術と言っても過言ではないだろう。フフフ……。

オイーッス！　孔雀のアニキー。居るかー!?

ビクッ!?

……な、なんだ達磨か。どーしたこんな俺様秘密基地まで。一応、チャイムは鳴らそーぜ少年。

ん……？　何やってんの？またヒーローフィギュア？

あ、いや～コレはな。あるところに依頼して造ってもらっているもんだ。

？　なんかこの服装……見覚えが……。

!?　い、いや気のせいだろ。色も付いてないし、よくある服だぜ……。

ふ～ん。あっ！そーだそーだ。あのさーアニキ修理とか得意だよね？

？　ま、まぁー応な。何か壊したのか？

いや、オレじゃなくてさ。彩葉のねーちゃんがヘッドフォンが壊れて音が聞こえなくなったっていうから……

いうから？

孔雀のアニキに修理してもらえばって言ったら、ココに来るってさ。

!?　お、お前この場所教えたのか？

へ!?　うん、もちろん。

ばっ！　バカー。お前早く言え！彩葉ちゃん。いつ来るって言って……。

イロイロイロハ～！孔雀ちゃん。達磨ちゃん。こんにちわ～す！

げっ!?

アレ？　何その反応。ひょっとしてお邪魔したらあかんかった？

ペコリ。

いや……べ、べつに邪魔じゃ無いけどね。チ、チャイムは鳴らそーぜ（ササッ）

？アレ？今の何？

あ、いやコレは……ホラ。新しい商品の監修をね……

なになに～？見せて見せて～♪（ひょいっ♪）

ふ～ん。戦隊ヒロインもの？へぇ～こんな感じで造られて…………。ん……？　……アレ？

……うちの服。

!?　こ、こ、コレわッ!?もしかして、う、う、う、ウチの……。

……いや、あのね？こんな写真がね……。

ぎゃっ!?　こ、こ、コレ!!去年の女性限定パーティーの「ギリギリセクシー対決」の!?

もうね。とある人からコレを受け取った時ね。ピキューンてね。

こ、この写真がなぜここに……。はッ!?　いや、それよりもコレ。ま、まさか孔雀……

フフフ……。もちろん……

販売計画中です。　ええええっ!?

もうね～。バレちゃったからしょ～がない。これも服の宣伝だって……おっと。

ちょっと待って！あかん～こないな～ファンがいなくなるて

そんなわけで、俺様が監修の漢向けフィギュア。「ウサ耳彩葉」近々コナスタで予約開始だぜ!!

ちょ、ちょっと～っ!?

日本に来て以来、いろいろ捻じ曲がっています

IIDX NUMBERS CHARACTER：10
NAME：Q-JACK（孔雀）
AGE：25
BLOOD TYPE：A
BORN：OSLO
FAVORITE：ワイン全般、フィギュア、アニメ、アニメソング

彼の名はクイスリング・ジャック。日本に行ってジャパンのアートを追及してくるぜ！　と勢い勇んで来日した彼だったが、ずっぽりハマッってしまったのは今や世界に進出するジャパニメーション、MANGA、フィギュアなどの新たなアート？だった。映画会社大手に就職して特撮番組で使用する着ぐるみの制作を職としていたが、とある事情により会社が炎上、崩壊。会社は一時閉業となってしまった。大柄な体格のわりに手先が人一倍器用なので、趣味としていたフィギュア作りを本格的に商売へと転向させることにした。そんな彼を「鉄寿司」でクダをまいてるいつもの呑み仲間、デュエルと茶倉、たまにサイレンは非常に生暖かな目で距離を置いて遠くから見て応援している。というよりもネタキャラとして酒の席のさかなにして楽しんでいる。ナイアの自作フィギュアを彼女の誕生日にプレゼントしたりして、彼女をこよなく愛するジルチから攻められることもあったが、影でその物体を手渡し、和解した。女性のスリーサイズを服の上からでも正確に言い当てる「孔雀の眼」というアビリティを会得して（そう仲間から名付けられ、特に女性から恐れられている）ますます変な方向に向かっていく彼である。本名が呼びにくいし……との簡単な理由で日本名を「孔雀」にしたセリカは、彼に彼女を見付けて真人間に修正しようとするが、「アレ？　最近少し太った？　ウエスト○○cm？」と正確にグサリと指摘され綺麗なアッパーカットをクイスリングにお見舞いした。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回のビートレイジングは、ギタドラシリーズのコンポーザーであるショッチョー氏とデザイナーであるmito氏のガチンコギタドラ対談を掲載！　二人のゆる～いトークは、ファンならずとも必見!?

ギタドラシリーズ コンポーザー&デザイナー白熱トーク

mito VS. ショッチョー

mito（左）
ギタ[illegible]のデザイナー[illegible]「V4」[illegible]面のとりまとめ[illegible]め、企画やシステム画面作成、曲ムー[illegible]の制作など多岐にわたって活躍している

ショッチョー（右）
[illegible]リーズのコ[illegible]曲を制[illegible]しているほ[illegible]のお願[illegible]をしたり[illegible]曲[illegible]催促[illegible]といった[illegible]

ギタドラ対談

アノ山崎をムービーで見たい！

ショッチョー　サウンドを担当しております「ショッチョー」です。
mito　サウンドだけでいいの？
ショッチョー　いろいろ細かくてややこしいので、要約すればそういうことです。
mito　ふふ～ん。
じゃあ、デザイン担当の「mito」です。
ショッチョー　それだけでいいんですか？
mito　まあ要約したらそんな感じです。
というわけで、自己紹介はこれくらいにして……。
ショッチョー　こんなんで大丈夫ですか？　たぶん大丈夫ですね。
mito　いやいや、せめて以前担当した曲くらいは言いましょうか。初めて担当したムービーは、「君のハートにドキュン」。……今となってはいい思い出です。あのころは、何も分からずに作ってたなぁ……。
ショッチョー　僕はその時まだ居ませんでしたねー。
mito　それ以来、担当している曲は26曲になりますねー。
ショッチョー　いっぱいやってますねー。僕なんか数えるほどですよ。その中でも、個人的に気に入ってるのは、どの曲ですか？
mito　うーん、「Keiko my love」、「Orbital Velocity」、「To the IST」かなぁ。当時はムービーじゃなかったから、機会があったら作り直したいよね。
ショッチョー　え！　山崎がムービーになるんですか？　なめらかに動く山崎。なめらかに食う山崎。なめらかに稽古する山崎……。
mito　えらい山崎を連呼したなあ。まあ、あれをね、3Dで作ってね、カメラもグリグリ動かしてね、筆ペンが徐々に描いていく山崎とか作ってみたいな～。でも、「また山崎か！」って言われそうだよなー。
ショッチョー　いいんです！　少なくともJimmyさんは大喜びです！
mito　まあそこまでやると、関西的お約束ネタみたいだよね。
ショッチョー　関西人だからしょうがないですねー。
mito　しかし『V』以降、1曲しか作ってないんだよなぁ。最近ちょっとねー、システムとかねー、そのほかの仕事とかねー、忙しいんだよねー。でも今回は頑張って2曲作りました!!
ショッチョー　それは楽しみですねー！　僕もまだ見てないんですよねー。明日見せてください。お願いします。
mito　……。
（スルーされたまま次ページへ続く）

「Keiko my love」に登場する力士、山崎。楽曲はもちろんだが、山崎に対するファンも多く、ひそかに別の楽曲で山崎を見たいと思っている人は多い……はず。

昭和40年に流行したグループサウンズをテーマに作曲したという、ショッチョー氏の「戻らない恋」。懐かしさと斬新さが絡み合う渋い楽曲だ。

ショッチョーの由来とは？

mito そういえば、ショッチョーっていつからおったかなぁ？

ショッチョー 『GF8』、『dm7』のときからですね。当時はまだ曲は作ってなかったですけど。

mito へー、何してたっけ？

ショッチョー 効果音作ったり、データ作ったりしてましたねー。ただひたすらに。

mito まさに下積み時代やね。そういえばショッチョーって何で「ショッチョー」なん？　会ったときから「ショッチョー」やってんけど。

ショッチョー これには諸説ありまして……。

mito 諸説って！

ショッチョー 肥塚王子に命名されたという人もいれば、焼肉屋で小腸ばっかり食べるから（詳しくはBEMANI EXPOのネットラジオステーションで）という人もいたりで、ホントのところは僕にも分かりません。

mito へー、でもすごいよね。会社で人を呼ぶのに「ショッチョー」やねんで？　会社でもあだ名っていうのがすごいよね。

ショッチョー まあ、普通の会社ではないので（笑）

mito まあそれは置いといて、ショッチョーの代表作といえば何かな？

ショッチョー 自分で言うのはなかなか恥ずかしいですが、「戻らない恋」はとても気に入っていますよ。あの曲を作るのに、グループサウンズのCDいっぱい買って、聴いてるうちにほんとに好きになりました。

mito あの曲いいよねームービーの出来も素晴らしいし。苦労話とかない？

ショッチョー そうですねー。あの当時のギターの音を出すのに、ネットオークションとかで古いギターのエフェクターを探してたんですけど、なかなか見付からなくてねー。見つけた時はちょっと高かったけど、即決価格で落札しました。個人的にも欲しかったので、大満足です。はい。

mito 分かるわー。自分も、イメージ通りのムービーを作るのに、新しい3Dソフトを買ったりしたなー。めっちゃ高かったけどね……。

『V4』は原点回帰？

ショッチョー ところでギタドラって、毎回システムデザインのイメージがガラッと変わりますよね。あれってすごく大変なんじゃないですか？

mito 大変やねー。結構最初のイメージ案で意見が分かれたりするしね。でも毎回ガラッと変わるから、新作っぽくて目を引くよね。

ショッチョー ほんとに新鮮ですよね。お気に入りのバージョンとかあったりします？

mito お気に入りかどうかは置いておいて、印象に残っているのは、『V』と『V4』かな。やっぱり基板が変わったバージョンは、やれることも増えているので、作っていて楽しいし、いろいろ盛り込めたりするしね。ちなみに、一番楽だったのは「おっさん」かな。

ショッチョー ああ、あのピンク色の憎い奴ですね。

mito そうそう。あのシステムは、イメージが強烈だった分、やることもはっきりしていたので、非常に作りやすかったです。

ショッチョー あれは突き抜けてましたよね、何か。

mito そうよね、何か。

ショッチョー 今回の『V4』のシステムはどうなんですか？

mito 今回はねー、いろいろ細かいところをパワーアップしているんですよ。ユーザーの方がメールなどで意見とか要望とかいろいろ送ってくださるんですが、その意見が結構「なるほどなー」ってやつが多くって、かなり参考になります。そういう貴重な改善案を今回いろいろ導入してみました。個人的に、かなりプレイしやすくなったのではないかと思っています。

上で「おっさん」と呼ばれているキャラは『GF11』&『dm10』に登場。左はポスターを2種つなげたもので、画中に出現する[illegible]

4月上旬に川崎で開催されたロケテストでは、キャッチーで取っつきやすいBeForUの「Strike Party!!!」や、高難度デスメタル「NEMESIS」などがよくプレイされていた。ロケテノートには、「ネメシスの バスドラ増えて 春爛漫」というTAG氏のコメントも。合間に入るカットインは、今回のmitoさん＆ショッチョーさんイラストのように、スタジオでの収録風景をイメージしたものに。そのステージに立てる日を心待ちにすべし！

ショッチョー なるほど。曲のソートとか、プレイスタイルとか、使い勝手が良くなりましたよね。特に、曲数が多いので目当ての曲が探しやすいのはうれしいです。チェックしたりするときに（涙）。そういう使い勝手もさることながら、今回はイメージがガラッと変わって、ハードでロックになっていますよね。まさに原点回帰って感じで。

mito そうやね。今回、基板も変わったし、BEMANI10周年やし、原点に帰ってみました。

ショッチョー BGMも久々に泉さんが暴れまわっています。危険です。何か「俺たちのギタドラが帰ってきたぜ～」って言ってました。言ってたような気がする。多分。

mito さすが泉さん！　かなりロック色が強くて、かっこいいわー。そういえば今回、楽曲にもロックな曲って多いよね？

ショッチョー そうなんです。今回は「ROCK × ROCK」ということで、オリジナルだけじゃなく、ライセンス楽曲もその辺りをかなり意識した選曲になっています。やっぱりロックって楽しいですね。体が勝手に動くというか。なので、皆さんにもまず楽しんでほしいですね。

mito そうですね。楽しくプレイしてもらえたらうれしいですね。

（2007年4月　コナミデジタルエンタテインメント神戸事業所にて）

BEMANIシリーズミニ情報コーナー！

BEMANIニュースヘッドライン

- 『ポップン15』の稼動記念で、店頭イベント開催!?
- dj TAKA初のアルバム発売決定!!　予約受付中！
- BEMANIシリーズ着うた注目楽曲を続々配信！
- 『beatmania IIDX14 GOLD』サウンドトラック予約開始
- 数量限定！　PS2版『ポップン14』スタイル特別版！
- アーティストたちの公式ブログ i-revoで続々開設中！

BEMANI担当広報です。このコーナーでは、これまでお届けできなかった細かい情報もバッチリお伝えしていきます。気になった話題がありましたら↓のHPで詳細をチェック！

今月のPICK UP！

KONAMI ♪ MUSIC フルにて『ポップン15』、星野奏子、kors kの楽曲配信中！

着うた配信サイトKONAMI♪MUSICフルに『pop'n music15 ADVENTURE』の楽曲が早くも登場！「凛として咲く花の如く」、「ロクブテ」に加え、「The Seven Ocean」をオリジナルバージョンで配信！

ほっしーこと星野奏子からは、『beatmania II DX14 GOLD』収録の「星をこの手に」ロングバージョンなど、オリジナル楽曲を好評配信中。さらに、kors kからは「2007年早々に今年最高の曲ができてしまいました。」とコメントするほどの自信作、「Rising in the Sun」をお届け！

5月もどんどん人気曲、オリジナル楽曲を配信予定！　チェックが欠かせませんよ！

ミニアルバム「EIGHT ELEMENTS OF THE STAR」からの配信も。

KONAMI ♪ MUSIC フル　http://mf.573.jp

携帯サイトへは右のQRコードから

KONAMI konami.jp　コナミスタイル konamistyle.jp　i-revo「BEAT REVOLUTION」http://beatrevolution.i-revo.jp/

フェイバリットキャラクターズIIDX

順位	キャラクター	ポイント
1st	緋浮美	【182.8pts.】
2nd	彩葉	【[illegible].5pts.】
3rd	[illegible]天	【92.8pts.】
4th	ツガル	【84.[illegible]pts.】
5th	士朗	【75.4pts.】
6th	[illegible]	【55.[illegible]pts.】
7th	セリカ	【52.2pts.】
8th	リリス	【46.4pts.】
9th	エリカ	【40.6pts.】
10th	リヒト	【34.8pts.】

1st 緋浮美

182.8pts.

ついに稼働を開始した『GOLD』の影響を受けてか、『GOLD』のメインビジュアルキャラクターである緋浮美が一気に首位へと浮上! 人気キャラの妹・彩葉にさえ大差を付け、姉の貫禄を見せ付けた。この姉妹対決、来月以降どうなるのか要注目だ!

投票者の声

妹に負けるなっ!(新潟県 ノース君)/色っぽすぎます!!(岐阜県 エスナ君)/[illegible]様付けたくなるよね。(北海道 切り取り線君)/ゴージャスかつセクシー!(茨城県 山脈君)

フェイバリットナンバーズIIDX

新曲はどれも好評!
予想通りの大波乱!!

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	EDEN / TЁЯRA	【108.1pts.】
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【90.1pts.】
3rd	Xepher / Tatsh	【87.1pts.】
4th	花吹雪 ~ IIDX LIMITED ~ / S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	【54.1pts.】
5th	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~ / TЁЯRA	【48.0pts.】
6th	Second Heaven / Ryu☆	【39.0pts.】
7th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【36.0pts.】
8th	SigSig / kors k	【33.0pts.】
9th	CROSSROAD ~Left Story~ / jun with TAHIRIH	【30.0pts.】
10th	雪 -ZERO- / TЁЯRA	【27.0pts.】

1st EDEN TЁЯRA

108.1pts.

先月首位を奪われた「EDEN」が再び首位を奪還しているが、気になるのはやはり『GOLD』新曲群。初登場ながら「Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~」は2位に、ほかにも10位以内にいきなり6曲もランクイン! 『GOLD』新時代の幕開けなのか!?

投票者の声

音楽×アニメの最強コラボ曲!!(愛知県 花京OUT君)/季節問わず大好きです!(秋田県 素音桔梗さん)/GOLI+TЁЯRAは最強!(静岡県 足立洋さん)

フェイバリットナンバーズGD

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【178.9pts.】
2nd	VENUS / Jeni Freeman	【97.0pts.】
3rd	月光蝶 / あさき	【93.5pts.】
4th	繚乱ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【65.0pts.】
5th	CaptivAte~誓い~ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【56.9pts.】
6th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【52.8pts.】
7th	MODEL FT2 / 泉陸奥彦	【50.8pts.】
8th	ZЁNITH / TЁЯRA	【48.8pts.】
9th	斷兎に告ぐ / あさき	【32.5pts.】
10th	無無来!! / Des-ROW・組	【24.4pts.】

1st ヒマワリ RIYU from BeForU

178.9pts.

今月も2位以下に大差を付けて、「ヒマワリ」が首位を防衛! 2位まで急浮上した「VENUS」も、さすがに追い付けなかった。また、「斷兎に告ぐ」などの解禁曲も初登場から票を集めており、今後の躍進が期待できそうだ。まだまだ混戦は続いていく模様!

投票者の声

ギタドラを始めたきっかけです(埼玉県 DJ Gel君)/やっぱり、りゆちゃんの声がなくっちゃね。(北海道 はしな久子さん)/元気になれる曲!(石川県 日生ひよこさん)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中!

新作の稼働や発表で、かつてない波乱を迎えつつある「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」。このランキングを決定付ける投票を、一票でも多くお待ちしています!
「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズIIDX」では、『GOLD』の主役(?)緋浮美が首位に! 新曲の方も2位に「ブラジャス」がランクインするなど、好スタートを切っています。
「フェイバリットナンバーズGD」では『V3』新曲に加え、満を持して登場した解禁曲も参戦! 『V4』の稼働までに、まだまだ波乱が起きそうです。
投票は本誌巻末のアンケートハガキの、「自由欄」に記入してください。三部門それぞれの1位~3位を選んで、全部門一枚のアンケートハガキで投票できます。投票対象を選んだ理由や、応援の一言も書いてもらえるとなおよし! 今回も投票者のみが抽選対象となる、BEMANIファンなら絶対ほしいプレゼントの特別抽選枠をご用意しています。投票、よろしくお願いします!

今回はPS2用ソフト「GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD」のスタッフサイン入りポスターを、1名様にプレゼント!

リレーコラム こなみっくす

第16回 DJ Yoshitaka

うぃっすっ! こんにちはYoshitakaですっ。最近やっと落ち着いてほっと一息ランデボーな感じです。
そんなさなかやってきた美射斗零仁具の「リレーコラム第二章~あの花が散る前に~」ですが、満面の笑みと鮮やかなガッツポーズで書き散らかしまっすっ。なんかマイブーム的な話をさらし上げまくりますっ。
さて、マイブーム! それはずばりっ! 「大阪弁」ですっ! はまってるのですよ!
というのも普段周りに「大阪弁」を巧みに操る人が多いので、だんだん「ここ大阪ですか?」的な感じで、なんか素直に影響されているのを受け止めたくても、俺の体に流れる九州の血が邪魔して頭の中は俺VS.俺みたいな感じに仕上がり、思いっきり強がってみせてもやっぱり心は「本当は今すぐ抱きしめてほしいよ」系ですよ。何がですか?
いやーしかし「大阪弁」っつーのはインパクトはあるわ、なんか言いにくいこともズバット言えるわで、お得ですねー。
みんなも普段言いにくいことやついつい強がっちゃうときは、大阪弁を取り入れて裸の心をさらけ出してみてはいかがでしょう? ほなっ!

……え? 短いですか? ……ん?
もっと引っ張れ? 得意ですよ引っ張るの!
えー、それでは……ごほっ、ごほっ、あー♪あー♪、それではお待たせしました。

魂の叫びいきます、皆様ご一緒に。

ツーディーエックスゴォォオオオオオオオオオオォォルド!

あっ、来週は愛しさと切なさを全面的に押し出すキャラクター設定でTOMOSUKEさんがコラムってくれます! 今度こそ、ほなっ!

次回はTOMOSUKEさんが登場!

トッププレイヤーが教える「壁」の越え方

KONAMI OFFICIAL

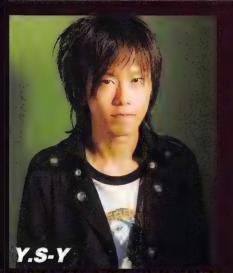
BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANI トップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追究している当コーナー。今月からは彼らが越えてきた「壁」の一端を紹介！ これを読んでキミも「壁」を乗り越えよう。

初心者から中級者へ トッププレイヤーが当たった「壁」とは!?

だれもが経験したことがあるだろう、初心者のときにつまずく壁。
それはトップランカー決定戦出場者とて例外では無い。
今回はトップランカー決定戦出場者にインタビューしつつ、攻略方法を紹介！
初回は最新バージョン稼働直後の『pop'n music』シリーズから、
壁になりやすいあの曲をを徹底攻略！

始めたころを振り返って……

Y.S-Y氏インタビュー

「トップランカー決定戦」ポップンミュージックカーニバル部門第3位。それ以外にも『FEVER!』や『カーニバル』のインターネットランキングで1位などの成績を持つ、実力派プレイヤー。

——『pop'n music』で初めてつまずいた曲を教えてください。

Y.S-Y そうですね、プレイした初めての日に"ヒップロック"(N)でつまずきました。

——初日から、かなり高難度の曲をプレイしていたんですね。

Y.S-Y プレイするにあたって、とりあえずノーマル譜面からやろうかなと思ったんです。それで徐々に難度を上げていって、"ヒップロック"(N)をやったときにつまずいちゃったんですよ。

——"ヒップロック"(N)のクリアはどのようにして克服されましたか？

Y.S-Y 克服というより、まずやり込んで譜面を把握するっていうのが基本です。この曲の終盤に出てくる交互押しの部分って、完全交互では無く「左右左右右」なんですよ。そういった特徴に気付いて、ゲージを減らさないようにしたらクリアできましたね。BADを少なくできるたたき方を探して、いろいろなやり方を試してみてるうちに「これはいい」って押し方を見付けたんですよ。

——初めてつまずいたときはどう思いましたか？

Y.S-Y 俺は負けず嫌いなんで絶対クリアしてやるって思いました。

——つまずいた当時はその曲ばっかりをやっていたんでしょうか？

Y.S-Y 当時は1プレイ中に同じ曲を選べなかったり、あまりお金も無かったので（笑）。ただ、ファイナルステージでは、必ずやるようにしていました。なので1～2曲目は変えつつも、最後のプレイは"ヒップロック"(N)に固定でしたね。

——最後に、壁に当たっている人たちに向けて、アドバイスをお願いします

Y.S-Y クリアできないからつまらないって考えていると、結局はあきらめる方向にいっちゃうと思うんですよ。楽しんでやっていれば「あきらめる」って言葉が出てこないじゃないですか。とにかくあきらめないことだと思います。あきらめないで楽しくプレイすれば、きっとクリアにつながると思います。

壁を越えるための3カ条

- その1 見ないで押せるよう、ボタンの配置に慣れる
- その2 譜面をちゃんと把握する
- その3 自分にとってやりやすいたたき方を見付ける

Pick up!

最近のチャレンジモードは1曲目でクリアできなくても2曲目に進める。この機能を活かし、クリアできない曲は1曲目と3曲目にチャレンジしよう！

何曲目にどの曲をプレイするかも、上達するには重要。

今月の課題曲 「大見解」ヒップロック Normal (26)

今回インタビューをしたY.S-Y氏の「壁」となった曲“ヒップロック”(N)。ハイパーはもちろんノーマル譜面もかなり難度が高く、前作までは24だった難度が、今作では26に上がっている。この曲は、当時少なかったBPMが変化する譜面に加え、BPMが早くなった後にやってくる、同時押しが連続するラッシュ譜面が第一の難関。次の難関は終盤にやってくる変則交互押し。ここでゲージが減っているとクリアするのは難しい。インタビューを読んでもらえば分かるが、Y.S-Y氏もここでつまずいたようだ。そこで、今回は譜面と本人の攻略に加え、押し方を写真で再現！ Y.S-Y氏の「壁」の越え方を参考にしてほしい。

BPMが140台から170台まで上がるこの曲。急激な変化に慣れることも重要だ。

POINT1 49～51小節 同時押しを乗り切る

まずは、しっかりと④＋⑧の同時押しをたたく。その後、手をそのままスライドさせて③＋⑤の同時押しをたたく。2回たたいたら指先で④＋⑧の同時押しをたたくの繰り返しだ。

まず重要なのが動作を正確にすることです。譜面を把握し、焦らずにやればそう難しくないと思います。まずは奥の二つ押しからです。そこから手前の二つが2回で、また奥の二つ押し。これが交互に続きます。 ポイントは「奥・手前・手前」の順番でたたくことと、奥の二つ押しの後の手前の二つ押しは「左斜め下にスライド」です。この動きを練習すればするほど安定します。

そして次が最も重要なのですが、始動のタイミングを正確にすることです。タイミングを間違えると動作もリズムも崩れます。意識しつつ冷静に譜面を見極めることがポイントです。

最後はリズムを正確に感じることです。リズムを大きく崩すとBADにハマります。 GOODが出たら早いのか遅いのかを判断して、それに合わせてリズムを直すのが一番いいのですが、これが難しいんですよね。だから、どのくらいのリズムなのかを知っておくことが大事です。

この動作の繰り返しができるようになれば、ゲージの減りを最低限に抑えることができます。

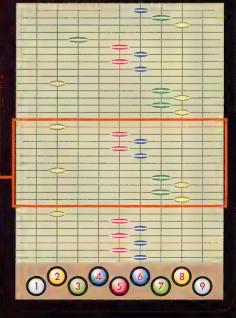
POINT2 65～67小節 最大の難関！ 終盤の交互譜面

ここの譜面では完全に交互押しをしてしまうと、最後で腕がクロスしてしまいます。しかし、片手で処理するとBADが出やすい。その二つを考えて工夫したたたき方です。5連と7連の2種類ありますが、5連が多いので今回はこちらを説明します。

最初の三つは普通に両手で交互にたたきます。ここからがポイントです。四つ目を右手の親指で押します。その間に、左手を五つ目のボタンの位置にもっていき、そのままその左手でそのボタンを押す。これだけの動作です。

この部分では右手は基本的に中指と親指を使ってたたきます。最初はやり辛いかもしれませんが、慣れれば確実なたたき方だと思います。ぜひ練習してみてください。

また、譜面を見てもらえれば分かるとは思いますが、ミラー譜面にすると右手が下に、左手が上になり、かなり交互が押しやすくなります。この押し方ができない人はミラー譜面でプレイしてみるのも一つの練習方法だと思います。正規でできないという人はこちらの方法もぜひ試してみてください。

⑧→⑦→⑧と3回交互に押した後、右手の親指で⑦を押す。そうすることで左手に余裕が出てくるので、その左手で②を押そう。これならBADは出にくくなるはずだ。

DDRシリーズ最新作となる『DanceDanceRevolution SuperNOVA2』（以下『DDR SN2』）が早くもロケテでお目見え！　今回はロケテバージョンの情報をドドンと公開だ!!

Text：飛鳥

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：今夏稼働予定
■使用基板：—

※今回紹介しているのは、ロケテスト時点での情報であり、製品版とは異なる可能性があります。

早くも続編情報入手！今まで以上に楽しめる要素が満載!!

ファンのアツイ要望により『DDR SN』として復活したDDRシリーズが、その新たな歴史を刻み始めた。前作の稼働から約1年、ついに新作『DDR SN2』がこの夏みんなの前に姿を現すことになるぞ。今作には、シリーズおなじみのアーティストを始め、多くのアーティストによる珠玉のサウンドを多数収録予定。もちろんサウンドだけでなく、遊び応えのある新要素も盛りだくさん。今月はロケテバージョンで判明した新要素や変更点を紹介しよう。

遊びやすくなったシステム変更点

本作のポイントは新要素だけではない。掲載している画面を見てもらえれば分かるが、前作よりもオブジェを始めとした映像がきれいになり見やすくなっている。また、楽曲プレイ中では画面中央下部分にプレイ中の楽曲名とアーティスト名の表示が追加されているぞ。

さらに、前作では対人戦のみだったバトルモードだが、今作から対CPU戦も可能になったり、プレイ中にキャラクターのカットインが入る演出も追加され、盛り上がる要素が増えている。

さらに楽しむための新要素！

ワークアウト機能では自分の体重を入力。
もちろん画面上では表示されないのでご安心を（笑）。

本作には、家庭用DDRシリーズでお馴染みの消費カロリー計算機能が「ワークアウト機能」として初搭載。また、プレイヤーの特性をグルーブレーダーで表示してくれる「マイグルーブレーダー」という機能も追加された。キミのプレイ傾向がレーダーチャートで表示されるぞ。そのほかにも、プレイすることでたまっていくポイントを使って何かが起こるようなのだが……。こちらは詳細が分かり次第本誌でもお伝えしていくので、続報を待っていてほしい。

マイグルーブレーダーは、プレイを重ねていくことでその効果を発揮。
自分のプレイ傾向が視覚的に分かるぞ

バトルモードでは、対人戦のほか対CPU戦も可能になった。
これでバトルモードの練習もできるぞ！

こ、これは……!?

オプション選択項目に追加されているSPECIALという項目。
これは一体……？　続報に期待してほしい！

ロケテリポート

東京町田のキャッツアイで実施されたロケテストには、初日から大勢のプレイヤーが詰めかけていた。設置されていたロケテストノートにも、ファンの熱いメッセージがところ狭しと書かれており、みんなの期待と喜びがひしひしと伝わってきたぞ。また、大阪梅田のラウンドワンでも実施されたが、こちらも大盛況だった模様。これからの続報に期待してほしい。

ロケテストではやはり新曲のプレイが目立っていた。

まだ稼働直後の『2 SPICY』だが、対戦の感覚は掴めただろうか？　今回は先月紹介した基本テクニックに加え、より高度な技と立ち回りの基本を紹介！　射撃より重要な、戦略の基礎を身に付けろ！

2 SPICY（トゥースパイシー）
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型ガンシューティング
■操作方法：ガンペリフェラル+2ペダル
■発売日：2007年4月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH RED

Text: カイゼルちくわ

COOKING TECH.

より高度なテクで相手を上回れ！

単に撃ちまくるだけでは、相手に効果的なダメージは与えられない。そこでぜひ覚えたいのが、今回紹介する細かな対戦用テクニックだ。一気にマスターしよう！

緊急回避

銃を画面外に向けた状態で、同じ方向のペダルを二回素早く踏むと出すことができる緊急回避だが、この二回目のペダルを踏む時間の長さで、横へと飛ぶ距離を調節できる。素早く反撃に転じたければ短く飛ぶなど、状況に合わせて使い分けよう。

ペダルをすぐに離すと、短い緊急回避に。状態回復後、即座に行動できる。

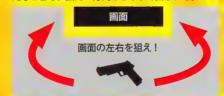
長い飛距離の緊急回避なら、防御力が高い状態のまま、より遠くへ逃れられるぞ。遮へい物が爆破されそうな時はコレ！

左右の撃ち分け

遮へい物から外に出る際には、銃を画面のどの部分に向けて構えたかで、出る方向を選ぶことができる。外側から画面の左右を狙うように銃を構えることで、出たい方向からうまく出られる。

こちらは遮へい物の左側に出た状態の写真。相手と遮へい物の位置関係によって、相手の見え方がかなり違ってくる。

こちらが右側に出た状態。場所によっては相手が完全に見えなかったり、逆に隠れている相手が丸見えになることも。

ダウン受け身

遮へい物の破壊などでダウンさせられた場合、ダウンする瞬間にペダルを踏むことで受け身を取り、即座に立ち上がって行動することができる。

追い撃ちや仕切り直しを狙った相手の不意を突けるので、ダウン時には忘れずにペダルを踏もう。

ダウンしてもこの通り、即座に反撃に出られる。

よろけ&ダウン回復

敵の攻撃でよろけ状態やダウン状態になった時、画面に「ペダルを踏め！」という表示が出現する。よろけはペダルを踏めば回復、ダウンはペダルを連打することで、倒れている時間を大幅に減らすことができる。相手に攻めの時間を与えるな！

ダウン状態は、相手に時間を与えてしまう不利な状態。ペダル連打でいち早く回復し、そのまま緊急回避で仕切り直せ！

SPICE 2U 緊急回避は素早く移動できる上に、動作中は防御力が上がる便利な移動方法。しかし、あまり多用すると相手へのけん制がおろそかになり、自由に攻撃行動を取られてしまう。普段はけん制の射撃の合間に短めの緊急回避を使い、常に相手の状態を確認しよう。また、通常移動の際にも銃を画面外に向けた防御状態になれば、緊急回避ほどではないが防御力が上がることも覚えておこう。

CHECK NOW!!

ポイントを覚えて対戦で勝ちに行け！

単に撃って隠れるの繰り返しでは勝てない！　相手をより効果的に追い詰める、対戦の基礎を伝授しよう。

まず対戦中に一番気を付けるべき点は、常に動き回って相手に狙いを定めさせないこと。連続でヒットしない限りは、銃のダメージはどのキャラもさほどではないので、常に移動や緊急回避を連発し、相手の照準をズラしていくのが基本中の基本だ。

対戦では、基本的に立ち止まったら即、蜂の巣になると思った方がいい。連続ヒットでとんでもない大ダメージを受けるぞ！

移動撃ち＆緊急回避が基本

ただ単に動き回るだけでなく、移動しながら銃を連射して相手をけん制すると、相手の出鼻をくじけるので効果的。銃を撃たない時は極力緊急回避で移動し、防御力が上がった状態を維持しよう。

緊急回避中は防御力が上がり、素早く転がるので相手に狙い撃ちされることもない。普通に移動するよりずっと安全だ。

得意な距離をキープ！

移動に慣れてきたら、今度は相手との距離も常に気にしてみよう。キャラごとに得意とする距離があるので、いざ撃ち合いとなった時にはこの距離が、そのままダメージ効率に繋がってくるぞ！

たとえば遠距離が得意なアレキサンダーの場合、相手と距離を離す。

逆にローレンスの場合は散弾銃なので、これくらい相手に近付かないと効果的な射撃がしづらく、強力な攻撃力を生かせない。

遮へい物を使え!

遮へい物はただ隠れるためだけのものではなく、立派な攻撃用の武器。自分も相手も、常に動き回って撃ちづらい状態では、遮へい物破壊による大ダメージが決定打になることも多い。いかに相手を遮へい物破壊に巻き込むかが、対戦の鍵だ！

罠をしかけるのが定石！

相手を遮へい物破壊に巻き込むには、まず破壊寸前の状態まで遮へい物に撃ちこんでおく下準備が必要。相手を撃つと見せかけて遮へい物を狙い、相手が飛び込んだところで一気に爆破しよう。

遮へい物全部を破壊寸前にすれば、もはや逃げ場はない！　敵よりまずは、遮へい物を撃つ方が先？

相手側の給油機は、すべて煙を吹いている破壊寸前の状態。近寄ったら即爆破！

相手に罠をしかけられたら？

相手が遮へい物を攻撃していると気が付いたら、まずはとにかく緊急回避でその場を離れること。そしてこちらからもけん制の射撃を浴びせて、相手の好きなように撃ち込ませないようにしていこう。

遮へい物を破壊寸前にされた場合、その陰に飛び込むのは危険。どうしてもそこを通り抜けたいなら、相手が弾をこめているタイミングなどを狙って、緊急回避で素早く通り抜けるしかない。

遮へい物に向かうと見せかけて、方向転換するのも手。ちなみに自分側の遮へい物を撃つことも出来るが、破壊はできない。

距離が離れた時に威力を発揮するズームだが、ズームに集中し過ぎてこちらも動きが止まってしまいがち。常に動きながらを心掛けよう。またジャンプ（ジャンプショット）の終わり際には硬直があり、狙い撃ちされる危険が高いことも覚えておこう。

ジャンプの硬直時間はキャラごとに異なるが、一番無防備な瞬間であることは変わらない。

ズームで頭をじっくり狙おう、などと甘く考えていると……？

ズームを読まれ、大ダメージ必至。ヘッドショットは素早く！

SPICE 20 各キャラクターにはそれぞれ特徴がある。中でも変わっているのが鉄也とローレンスの能力。鉄也はジャンプショットの硬直が例外的に短く、連発してもほとんど隙が無いため、ジャンプショットが得意な人にはかなりオススメだ。ローレンスは足が遅く体も大きいが、全キャラ中唯一、防御状態（隠れた状態）なら遮へい物破壊でダウンしない。破壊から逃げるより、動かない方が得なのだ。

新たな戦いは「競技」！
勝ち残るためには……!?

いよいよ稼働開始となり、新モード「競技ルール卓」でも激戦が繰り広げられている昨今。従来と全く違う対局感覚に戸惑う人のために、今回は日本プロ麻雀連盟から、この上なく心強い助っ人が教師として登場!!

Text: カイゼルちくわ

日本プロ麻雀連盟公認
麻雀格闘倶楽部6
MAH-JONG FIGHT CLUB ®
マージャンファイトクラブ6

麻雀格闘倶楽部6
■メーカー：コナミ
■ジャンル：オンライン対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年4月（稼働中）
■使用基板：―

プロローグ
青龍初段、競技に挑むも？

編集野口　さて、早速ちくわ君には新モード、「競技ルール卓」で対局してもらっているワケですが……。

対局相手　ロン！　白のみ。

ちくわ　むぐ!?　また字牌のみ!?

[illegible]プロ　安い！　気にしなーい。

瑠美プロ　みんな1000点とか2000点で和了狙いですねぇ。

ちくわ　ならば自分もピンフのみ！

森山プロ　地味な麻雀だねぇ……。

ちくわ　って、え？　森山先生ッ!?

編集野口　今回は二階堂姉妹のお二人に加え、森山先生にもご教授をお願いしております。

ちくわ　そ、そこまでしていただいたら上達しないワケ無いッスよ！

編集野口　……いやでも、素材が素材だからねぇ（汗）。

新モードでさらに奥深い対局が!!

麻雀の強さを示す新たな数値「雀指数」を巡って、競技ルールで戦うのがこの「競技ルール卓」モード。プレイヤーの真の実力が問われる、その競技ルールとは!?

日本プロ麻雀連盟公認 麻雀格闘倶楽部競技ルール卓はほかのモードと何が違うのか？

「競技ルール卓」モードが通常の段位別対局戦などと大きく違ってくる点は、下に挙げた三つ。点が高くなりづらく、ぶっとびで終わることもまず無いため、半荘戦すべてを戦い抜く長期戦になることが多い。

特に裏ドラやカンドラが無いため、リーチやカンの有用性は下がる。点を高くしたいところだが、どうしても字牌を鳴くなどして安易に和了したくなるのが心情だろう。だが長期戦では1000点や2000点の差は、簡単に覆ってしまうのだ。

裏ドラ、カンドラ無し！手役作りの勝負!!

裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラ、赤ドラと、特殊なドラ牌は一切無し。また一発も無く、運の要素がとことん省かれている。満貫を和了るのも一苦労!?

競技ルールの三大特徴

●ドラが少ない
特殊なドラ牌が無いため、和了時の得点が上がりにくい。点を上げるには、何らかの役を作るしかない！

●「ぶっとび」にくい
30000点スタートの上に高い役が難しいため、まず「ぶっとび」は無い。じっくり腰を据えて対局できるぞ。

●半荘戦である
半荘の東南戦なので、逆転の機会が多くある。多少の点差は覆るため、一度や二度の和了では安心できない。

競技ルール攻略ポイント1 ドラが少ない分、点は低めになる！では、どのように打てばいいのか⁉

普段の段位別戦などなら、ピンフやタンヤオのみの手でもドラが二、三枚乗って「満貫になった」なんてこともあるが、このモードではそうはいかない。とにかく点が上がりにくい。

しかしそこで安易に安いダマ上がりを連発しても、長期戦の決定打にはならない。逆にいえば、多少振り込んでも気にせず、自分の手役に集中して打つように心がけるべきだ。

安い役を連発するのも一つの戦法だが、そればかりではすぐに逆転されてしまう。相手が安め狙いの早い打ち方でも、落ち着いて迎え撃とう！

●1000～2000点程度の手役なら、相手に振り込んでも十分取り返せる‼

競技ルール攻略ポイント2 役をきちんと作れ！

ドラの少ない状況で点を高める手段は、役を作ることのみ。メンタンピンならば、そこに一盃口や三色を絡めた手を作れれば、ドラが無くとも満貫以上を狙っていける。

また、安易なリーチや鳴きは手を狭め、役を増やす妨げになりがち。ドラの前後牌や三色を狙える牌など、材料になりそうな牌を普段よりも大事にして、手を広く構えていこう。

浮いて見える八筒だが、ドラの九筒につながる貴重な前後牌。こんな早くに切るのは早計。

こちらが森山先生の模範例。ドラの周辺を大事にしつつ、上家にリーチをかけられても、鳴いてタンヤオに移行。場に柔軟に対応でき、得点も安くなり過ぎない。

●あまり安易に鳴くと、手役が広がらなくなる！
●目安はダマで5200点、ツモれば満貫の手！

エピローグ 青龍初段、無謀にもプロに実戦で教わる

コツは手役作り、と。フ理解した以上もう負けませぬぞ！

編集野口 ほほう。じゃあ早速、プロのお三方に教わりつつ挑もう。

……え？ いやその、それはさすがに……ヲアア⁉（強制連行）

二階堂姉妹のお二人からの指導に加え、今回は森山先生の華麗な対局で実地教育。ここまでしていただければ、普通はイヤでも上達するものなのですが……

勢いづくも、プロには無論かなわず。競技ルールで役作り鍛え直し決定！

プロ雀士が教える麻雀講座

今月の『MJ3 EVO』は"お茶目な雀姫"こと、秦 琴美先生による麻雀講座！ 美人先生の教えで麻雀を始めてはいかが？

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2007年3月下旬(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん
監修：日本プロ麻雀協会

秦 琴美プロ
キャッチフレーズは、「お茶目な雀姫」。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

STEP1：ゲームの流れと牌の種類

LECTURE1 麻雀ってどうやるの？

これから麻雀、『MJ3 EVO』を始めようかな、っと思っている人たちのために、対局の流れを細かく最初から先生に解説してもらうぞ！

東一局

配牌

"配牌"とは最初に配られる13個の牌。まずは全員ここからスタートして、牌を引く、捨てるを繰り返し、いわゆるゴールである"和了"に向かっていく。

配牌の良し悪しは運。和了の形に近いときもあれば、全く違うということも……。

自摸

四人の配牌が終わった後、まずは親が並んでいる牌の山から1個牌を引く。この牌を引く行動を麻雀用語で"自摸"と呼ぶのだ。

自摸した牌と手牌を見比べ、必要かどうかを判断してから次の行動へ。

拾牌

自摸後は必ず牌を1個捨てなければならない。自分がいらないと思った牌を選択して捨てると、自分の目の前の"河"という牌に囲まれた場へ、捨てた順番に並べられる。

自摸→拾牌という行動を繰り返し、自らの手を構築していく。

流局

山に14枚残るまでにだれもも和了しないと、その局は"流局"となり、また始めからとなる。

東一局で流局になると、次は東二局となり、新しく最初から開始することになる。

和了

四つの面子、一つの雀頭を見事そろえると"和了"。内容によって点数は異なるが、これで一局勝ちとなる。

"和了"によってもらえる点数は1,000〜48,000点。これは役によって異なる。

東風戦と半荘戦の違い

『MJ3 EVO』では東風戦と半荘戦という二つの対局形式がある。東風戦は東一局から東四局で終了。半荘戦は東四局からさらに南一〜四局まで行なわれる。簡単に言えば半荘戦は東風戦の2倍対局が行なわれることになる。

東一〜四局は「東」、南一〜四局は「南」が場風となり、役となるぞ。

ポン・チー・カンについて

いわゆる"鳴き"と呼ばれる行動。後述の面子を作るときに、ほかの人の捨牌をもらって面子を完成させること。カンのみ、自分の手牌の中で4個そろったときでも宣言できる。このときは"鳴き"扱いにはならない。

ポンはだれの捨牌でもいいが、チーは自分の左側の人からのみ。

麻雀講座 一口メモ ポン、チーしたあとは……：ポン、もしくはチーをした場合は、1個牌をもらったことにより自摸がなくなり、牌を1個捨てる必要がある。なお、ポンはだれからでも牌がもらえるので、場合によってはこの宣言によって自摸の順番を飛ばされてしまうケースもあるので注意。チーは自分の直前の人からと決まっているので、自摸が飛ばされることは無い。

LECTURE2 牌の種類を覚えよう

麻雀とは数が描かれてる牌27種、字が描かれている牌7種、それが各4個ずつ。合計34種136牌を利用して遊ぶゲーム。まずは牌の呼び方を覚えていこう。

同じ字牌の区分でも、風牌と三元牌ではちょっと役割が違うんです。

風牌と三元牌の違い

三元牌は「白」「發」「中」の3種。どの場でも刻子にすると一翻になるため、和了に役立つ。一方、風牌とは「東」「南」「西」「北」の方角が書かれている牌。これは場風と自風のみ刻子にしたときに一翻と数えられる。具体的には東場の西家だったら「東」と「西」。東場で親なら「東」をそろえただけで二翻と数えられる。

面子のパターンを覚えよう

面子のパターンは三つありますが、まずは基本の2パターンを覚えましょう。

順子 萬子なら萬子のみ、索子なら索子のみで連続する三つの数字を並べる。これが順子だ。ただし、「912」「891」のような並びは×。

例

刻子 同じ牌を三つそろえれば一つの面子に。特に字牌は順子として利用できないため、面子にするには必ずこの刻子になる。

例

LECTURE3 和了を目指そう

和了とはいわゆる"アガリ"。麻雀というゲームは、この和了を重ねて点数を稼ぐのが目的となる。勝つにはこの和了を目指す必要があるのだ。

基本は4面子1雀頭

先生！ 流れとかは分かったけど、結局和了するためには、何をすればいいんスか？

和了するには、基本的に四つの面子と一つの雀頭が必要となります。雀頭とは同じ牌を2枚そろえた"対子"と呼ばれるもの。和了するためには必須となるので、手牌を交換する段階で順子、刻子以外に2個同じ牌を集めておきましょう。ただし、和了するには、この4面子1雀頭を満たすだけではダメ。必ず"役"と呼ばれる条件をそろえる必要があります。

和了には形をそろえるだけでは駄目。ここでは簡単な役を教えましょう。

立直をしよう

役ってたくさんありそうだし、複雑そうだし……。一気に覚えるなんてできないんスけど……。

まずは"立直"を覚えましょう。4面子1雀頭に1個足りない状態のことを"聴牌"といいます。この聴牌時に鳴いてなければ、1,000点支払って"立直"という役を宣言できます。ただし、立直後は手持ちの牌を交換できなくなります。だから、残り一つの足りない牌を自分が引いて自摸を宣言するか、ほかの三人が自分の必要牌を捨てるまで待ち続けましょう。鳴いてしまうと和了できない役もあるので、最初は鳴かないで和了を目指すことがオススメ！

この和了まで一つ足りない状態が聴牌です。この状況なら立直できますね。

最初は役を覚えるのが難しいので、立直と役牌だけ覚えて和了を目指しましょう。

役牌はオトク！

おっ、配牌で「中」が二つと思ったら親が捨ててくれた。けど、立直するためには鳴かない方が……。

ちょっと待って！ 三元牌や場風と自風は、鳴いても役になるの！ だから役牌をポンでそろえるというのも、役を作る上では有効な手段よ。始めに役牌をそろえてしまえば、後はポン、チーを活用して和了の形に持っていっちゃいましょう。

役牌になる字牌が2個そろったら、ほかの三人がその牌を捨てた瞬間に……、

"ポン"を押して刻子にしましょう。もちろん、自摸だけで刻子にしてもいいですよ。

質問大募集！

麻雀に関する質問を大募集！ 質問はアンケートはがきの自由欄に書いて送ってください。採用された方には秦先生のサイン入りメンバーズカードをプレゼント！

麻雀講座一口メモ

流局時に聴牌していると……：流局時に聴牌の状態だと、ボーナスとしていくらか得点がもらえる。一人だけ聴牌している場合は3,000点、二人の場合は1,500点、三人の場合は1,000点、四人の場合は0点となる。なお、自分が聴牌していない場合は、逆に流局時に聴牌していた人へボーナスを払う必要がある。このとき払う点数は聴牌した人数によって変化する。

早押しと対戦がクイズゲームを変える！

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer アンサー×アンサー

プレイ取材と開発者インタビューにて『ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer』の全ぼうが明らかに！　ロケテスト情報もチェックすべし！

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
- ■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
- ■発売日：2007年夏予定
- ■使用基板：RINDBERGH RED

Text：マンモス丸谷

ほぼ完成バージョンをプレイして分かったアンサー×アンサーの魅力を徹底解析！

だれでも一度は目にしたことがあるであろう"早押しクイズ"をフィーチャーした本作。今号は現状で判明しているクイズ形式を詳しく紹介していく。ここで基本を覚えておけば迷わず遊べるはず。シンプルなルールのクイズだが、上位リーグになればコンマ1秒を競う早押しや読み合いも発生。真剣勝負を望むプレイヤーも楽しめるはずだ。

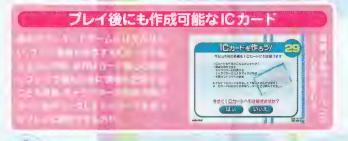
プレイ後にも作成可能なICカード

ポイント 知識よりも駆け引き重視！？

早押しクイズの興奮を味わえるよう、出題される問題は時事問題や小～中学校で学んだ勉強内容など、だれもが知っているものが中心。それだけに早押しで解答権を奪取できるかが重要だ。しかしクイズ形式によっては間違えると減点されたり、解答権が移動してしまうため、ときには"答えない"ことが有効な場合も。知識だけでなく状況判断力も必要だ！

知識量より対戦相手より早く答えを導き出す(思い出す)瞬発力の方が重要になりそうだ。

早押しボタンは2段階に分かれており、強く押すと"自信あり"と表示される。うまく使えば対戦相手にプレッシャーをかけられるかも!?

ポイント 1プレイごとに変わる？コスチューム

プレイが終わると戦績の発表とともに、正解率の高いジャンルに応じたコスチュームにチェンジ。相手の選択したジャンルの問題も得意ジャンルに影響するので、思わぬジャンルのコスチュームが登場することも。

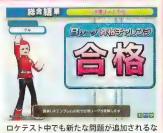
スポーツ系の問題に多く正解するとダンサーにチェンジ。男だと野球選手に。

成長したジャンルによって……

プレイ中に答えたジャンルの問題は成長して得意ジャンルに。さらに成長の度合いや得意なジャンルの組み合わせによって衣装も変化！

歴史や文学などの正解率が高かったプレイではシナリオライターになった。

全国セガ系列のゲームセンターでロケテスト中！

4月下旬ごろから一部のセガ系店舗では『アンサー×アンサー』のロケテストが実施されている。右表のゲームセンターへ行けば、製品版と同様の問題数(5万問＋アップデート)に、ICカードを使用したゲームプレイも可能なほぼ完成バージョンで遊ぶことができるぞ。ひと足先に本作でしか味わえない、1対1の対戦クイズの興奮を体験しよう！

ロケテスト中でも新たな問題が追加されるなど、各種仕様が随時バージョンアップされていく予定だ。

地区	実施店舗	住所
北海道	セガ ワールド 北見	北海道北見市二輪446-1
	クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南五条西4-7 南興ビル1F-2F
東北	セガ ワールド 青森	青森県青森市大字浦町字奥野617
	オリエントパーク・セガ ワールド	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1
関東	セガアリーナ蘇我	千葉県千葉市中央区川崎町51-1 ハーバーシティ蘇我 フェスティバルウォーク アミューズメント棟1F
	クラブ セガ 幕張	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセ・アミューズメント・モール1F
東京	池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1-21-1
	クラブ セガ 立川	東京都立川市柴崎町3-2-1 サザンビル1F・2F
	渋谷GIGO	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル1～4F
	セガ ワールド 青井	東京都足立区一ツ家3-8-20
東海	セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市藤沢141-4 アミューズメントビル1F
	チャーリーワン	静岡県静岡市駿河区中吉田15番8号 プラザアピア2F
	クラブ セガ 金山	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
	セガ ワールド サントムーン	静岡県駿東郡清水町玉川61-2 サントムーン柿田川2F
	セガ ワールド エデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1
関西	心斎橋GIGO	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
	セガアリーナ浜大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内2F・3F
	セガ ワールド 布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
	セガ ワールド 新三国	大阪府豊中市神州町1-10 新三国アルゴ2F
中四国	広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル
	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1
	セガ ワールド 南国	高知県南国市大そね甲2520-2
九州	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F
	クラブ セガ キャナルシティ	福岡県福岡市博多区住吉1-2-22
	クラブ セガ 博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33

ゲー事典 **カラーバリエーション**:コスチュームとあわせてキャラクターの印象を決定付けるカラーリング。これはマッチング中に出題される3択クイズに連続正解していくことで増加していくぞ。ウォームアップ的な要素が強いため簡単な問題が多いが連続正解というのがネック。油断は禁物だ。

1対1ならではのクイズ形式をもれなく紹介！

本作ではここで紹介するクイズ形式で対戦していく。やや変則的なクイズに関してはちょっとしたコツも紹介。プレイできる環境の人は参考にしてほしい。

早押しクイズ

本作で最もプレイする機会が多いであろう定番中の定番のクイズ形式。早押しで解答権を得た後に正解を選ぶ。答えは四択で表示される場合と1文字ずつ正解を入力していく2種類のタイプがあるようだ。

答えはタッチパネルで入力。打ちまちがいは即お手つきにカウントされる。

早押し連想クイズ

複数表示されるヒントから正解を導き出す。早押しと同様スタンダードな形式のクイズだ。早押しと違い、四択で答えが表示されることが無い。答えを正確にイメージしておかないと、誤答しやすいので注意が必要だ。

間違えると減点された上に、再度解答できるまでに数秒間かかってしまう。適当な解答は禁物。

虫食いクイズ

早押しではなく交互に解答権が移っていくタイプ。大部分が隠れた状態で出てくる問題文を1ブロックずつ読めるようにしていき、答えが分かった時点で解答する。答えが分からなかった場合は相手に解答権が相手に移ってしまう。ほとんどの場合、問題は内容が分からないぐらい大部分が隠されているので解答権は何度か移動することになる。

また、問題の核心と思われる部分を読めるようにして自分が間違えると、相手に大きなチャンスを与えることになる。そのため、あえて問題の意味が明らかにならないような場所（文末など）を選んで相手に余計なチャンスを与えないといったテクニックも有効だ。

答えではなく、まず問題をはっきりさせないと解答権を得ることができない。

問題を1ブロック読めるようにすると解答かパスするかの選択が発生する。

押し合い爆破クイズ

相手より早く解答することで画面中央のバーを動かし、爆破へと追い込む。早く答えると5～10ポイント獲得のチャンス。逆に爆破されると持ち点を半分失ってしまうお互いに1問も間違えられない展開が続くので、緊張感あふれる攻防が続く。特に実力が近い相手だと最後まで決着がつかず、わずかな入力スピードの差が勝敗を分けることも！

早押しビジュアルクイズ

これもクイズ番組のスタンダードといえるだろう。隠された画像が何であるかを当てるクイズ。通常の早押しクイズのように四択で答えが表示されることが無いので、当てずっぽうで答えるのはリスクが大きい。

答えによっては、ひと目見ただけでは連想できない特殊なアングルからの写真であることも多くて厄介。勘のよさや発想の柔軟さが問われるクイズといえる。ほかのクイズとは頭を切り替えて戦いに臨むといい。

カード奪取クイズ

問題に対して4枚のカードが出現。1枚ずつ現れるカードに書かれた解答を見て、正しい答えが出現したら早押しボタンでカードを奪取するゲーム。四択に近いが消えたカードに書かれた解答はもちろん答えられない。正解かどうかを素早く見抜く判断力が必要か。

答えは最低一つ隠されている。慎重になり過ぎるとチャンスを逃すことになるぞ。

多答フィニッシュクイズ

八つ表示される選択肢の中から正解を一～三つ交互に選んでいき、正解をゼロにした方が勝ちとなるクイズ。ゲームをはじめたばかりで所属リーグが低い場合だと、残りの正解数が表示されるので先攻のプレイヤーが有利だが、上のリーグへ行くと正解の総数が分からなくなり、深い読み合いに発展する。

簡単な答えを先につぶして相手のミスを待つなど、知識だけでなく細かいテクニックが必要となるので、対戦ならではの面白さを味わえるクイズだ。また、誤った答えを選んでしまうと即座にポイントを失ってしまうので、正解を知らない場合は無理せず解答権をゆずって、相手のミスを待つことも必要だ。

正解の数を見抜き、どう選べば勝てるかを制限時間内に判断しなければならない。

ゲー事典 **リーグとアンサーランク**:本作では極端な実力差のプレイヤー同士がマッチングしないように所属リーグによって住み分けがなされる。所属リーグは連勝すると一気に上昇する。また、リーグとは別にアンサーランクが存在。こちらはプレイごとに獲得できる経験値をためることによって昇格していく。将来的には特殊な"称号"も登場する予定だ。

クイズゲーム、セガならこうする！

プロデューサー 西山氏インタビュー

クイズゲームというジャンルに、セガはどのような作品を投下しようとしているのか？ 「ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー」のプロデューサー西山氏に話をうかがった。

――まず『ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー』がどういった経緯で作られたかを教えてください。

西山 よくゲームセンターに遊びに来る層だけではなく、ファミリー、カップル、いろいろな層に合わせたタイトルをゲームセンターにそろえたい、セガらしさを活かしつつも、だれでも楽しめるクイズを世の中に提供したいというのがかねてからありまして、この企画が立ち上がりました。

――『アンサー×アンサー』というタイトルですが、これはやはり対戦を意識したのでしょうか？

西山 そうですね。あと語呂もいいですし、『アンサー×アンサー』略して『アンアン』でいきたいなと。プレイヤーの皆さんには『アンアン』と呼んでほしいですね（笑）。

――勝負の形式を1対1の対戦にしようとしたのはどうしてでしょうか？

西山 人と対戦するなら何度も楽しめますし、それにクイズで複数の人と競争するものはすでにありますよね。だったら1対1で対戦した方がいいと思いました。でも完全に1対1だとすぐ終わって寂しいですし、逆に知らない人ととことん対戦しあうのもやりにくい。それで、四人でリーグ戦をやって、最後は今はやりの1位と2位とのプレーオフを入れました。

――なるほど。ちなみに問題数はどのぐらい用意されているのでしょうか？

西山 今現在既に用意してある数で5万問です。問題の数はある程度多くないと、すぐに飽きられてしまいますからね。難しい問題はいくらでも作れるんですが、答えが分からない問題ばかりだとつまらなくなってしまいます。問題数が多いとうのも大事なんですが、どちらかというと知っている問題を相手より速く答えられたとか、うまく答えを導けたとか、そういうことが大事だと思っています。

――クイズ形式は全部で七つあるということですが、やはり対戦を意識して駆け引きができるような形式になっているようですね？

西山 はい。とはいっても対戦クイズの王道は早押しだと思うので、そこは一番大事にしています。早押しを中心にほかのクイズ形式も難しくなり過ぎないように作りました。

――実際にプレイしてみて多答フィニッシュクイズなどは特に駆け引きが重要だと感じました。

多答フィニッシュクイズは解答できる数が決まっているので、答え過ぎてもいけない。

西山 答えの数が分かっているうちは攻め方がある程度決まっているのですが、上位のリーグになると答えの数が表示されなくなりますので、違う駆け引きが生まれます。ただあまり複雑にすると答えられなくなる人が多くなるので、そういった部分はお客様やセガのスタッフ、他部署の人間のプレイした結果を見て調整しています。クイズというジャンルはだれでもできるジャンルなので、意見が出やすいんですよ。そういった要素を取り入れて今の形になりました。

――『アンアン』の筐体で特徴的なのが早押しボタンですが、強くたたくと「自信あり！」という演出が入ります。これには特殊な効果があるのでしょうか？

西山 無いです（笑）。スコアには全く反映されません。なぜこの演出を入れたかというと、ゲーム上で興奮したら興奮したという表現をしたかったんです。僕は『MJ』の「強打」というシステムが感情が表現できるいい仕様だと思っているので、プレイヤーの感情の起伏を表現しようと2段階ボタンにしてみました。このボタンの使い道は他にも色々考えていくつもりです。

――こういった仕様を決めるに当たって、実際のクイズ番組などは参考にされたのでしょうか？

西山 そうですね。そもそも担当ディレクターはクイズ番組が好きなんですよ。当然いろいろなクイズ番組を見ていて、それ故にマニアックな方に走ってしまうこともあるので、逆にクイズを知らないスタッフも入れてバランスを取るようにしました。僕は「アタック25」を毎週見るようになりました。「なぜ角を取らない！」とか言いながら見てます（笑）。

――ところで、キャラクターのビジュアルは得意ジャンルで変わっていくようですね？

西山 そうです。カラーはマッチングの間にやるトレーニングで増えていきます。コスチュームやカラーのバリエーションはかなり用意していますし、これも随時増やしていきます。ただ、『アンアン』のアバターはパッと見て対戦相手の得意ジャンルを表していて、戦略の判断要素となるので、アバターを余り突飛なものにはしたくないと考えています。

――継続プレイでデータが蓄積されていくと得意なジャンルが固定されて、コスチュームも固定される流れになるのでしょうか？

西山 自分が同じジャンルを選択しても相手は違うジャンルを選んできますよね？ だから相手の得意なジャンルで正解していくと自分が選んだジャンル以外が得意ジャンルになったりします。だからあまり特化することは無いと思います。

――ということは1プレイごとに着替えを楽しむような感覚でプレイできるたりするのでしょうか？

西山 そうですね。「俺、自然文学なんて知ってたの？」なんて会話が出ればこちらとしては狙い通りですね。

――全国での稼動はいつごろになりそうですか？

西山 7月の予定です。その前にまずは4月からロケテストを全国各地で行ないます。その後もお客さんの要望に沿えるよう、バージョンアップを通していろいろ追加できる作りにしているので楽しみにしていてください。

――では最後に、プレイヤーの皆さんに一言お願いします。

西山 基本的には簡単にルールが分かってだれでも楽しめるゲームを作ったつもりです。テレビで見ていたような楽しみを気軽に体感できるので、ぜひプレイしてみてほしいですね。

――本日は、ありがとうございました。

（2007年4月3日、セガ本社にて）

テレビで見ていたような楽しみを気軽に体感できるのでプレイしてみてほしいです。

西山 泰弘氏プロフィール

『ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー』プロデューサー。『三国志大戦』から『アミー漁』といったメダルゲームまでさまざまなジャンルのアーケードゲームを手がける。好きなクイズ番組は「100万円クイズハンター」とのこと。

みんな大好きミニゲームをチェックだ！

一度といわず二度三度、と遊びたくなるクイズ&バラエティ、『すくすく犬福2』。今月は育成の日々にうるおいをあたえるミニゲームの中から五つを選んで解説しつつ、発生条件をこっそり？ とお教えするにょ！ さらに下段に重要な告知もあるので注目するにょ！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル：クイズ＆バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：稼働中（2007年3月）
■使用基板：SYSTEM256

小学校になかった?タイヤ渡り

ちび福のうちに制限時間内にタイヤの上を渡りきればクリアとなる、序盤のミニゲーム。制限時間は意外と余裕があったりするので、落ちついてボタンを押していくのが良い感じ。間違って別のボタンを押すとその場で失敗、終了となるので、ちび福にやさしい入力を推奨します。

ヒント
春の季節、ちび福と一緒に、気の向くままに歩いてみるといいにょ。遠回りがいいにょ。

数字をきちんと見分けて、冷静な入力をすれば吉。

見切れくのいち!りんどうを討て!

"りんどう"とは、とある女性たちが飼っているくのいち福の名前。変わり身の術を使うりんどうを見切り、ボタンを押す、というのがルール。すばやさが高いとなれる進化福だけあって、本当に一瞬しか姿を見せないぞ。全身全霊を込めた熱いまなざしで画面を見つめるべし。

ヒント
りんどうの飼い主は恩田さんと小橋さんですにょ。この二人とたくさん会うといいですにょ。

珍しい犬福も見られるが、そっちに見とれないように。

犬vs.犬福!暴走犬を止めろ

うつろな目をして浜辺を荒らす暴走犬を、タイミング良く攻撃してこらしめられればクリアとなる。攻撃が早すぎれば空振りし、遅ければ猛犬のえじき、となかなかスリリングなミニゲームといえよう。特定の進化福でないと発生しないイベントなので、レア度はなかなか高め。

ヒント
ハチマキと帯をしめた進化福が居るときに、サマーなビーチにお出かけすると挑戦できるにょ。

攻撃のタイミングは取りやすいので、あせらず押そう。

狙え!夜店の的当て

夜店の定番、的当てゲームは置かれているぬいぐるみ福を狙い撃ち、倒すことでクリアーになる。画面の左側からスコープが出るので、中心がぬいぐるみ福を捕らえたらすかさずボタンを押すべし。スコープは一回で通り過ぎてしまうので、スコープの移動スピードを覚えておこう。

ヒント
夜店といえばお祭り、お祭りといえば暑いさかりのイベントにょ。あとは想像するにょ。

ぬいぐるみ福の出現位置はランダムに変化する。

目指せ世界新!てけてけダッシュTURBO

犬福同士の熱いバトル「犬福ファイト」と対をなすミニゲームがこの「てけてけダッシュターボ」。ボタンを交互に押すだけのシンプルなゲーム性だが、それゆえに記録への挑戦も盛り上がる。二人同時プレイはかなり熱いので、ライバルに負けないように連打連打！

ヒント
11月にあるルートを選ぶと挑戦できるにょ。進化福次第では、ほかの月でも遊べるにょ。

現在の世界記録は10秒の壁を破っているらしいぞ。

犬福Q&A

おしえて！横山さん

質問が届いているぜ！ 早速紹介！

でぶ福は歩くときにお腹がこすれてハゲたりしないんですか？（広島県 田中ユーキさん）

そもそもハゲるような毛が生えているのか、そこが問題です。1作目の犬福プロフィールでは「表面は大福のよう」となっていた気がするので、実は毛が生えていないのではという意見が国連でも大勢を占めているとかいないとか。

すごく勉強になったね！ また来月！

ぬいぐるみを入手にょ！ 『すくすく犬福2』をクリアして、最終進化福が写っているところをケータイで撮影してハムスターに送信すると、キュートでヒップな犬福のぬいぐるみがもらえるキャンペーンが開催されるらしいぞ！ 詳しくは公式サイトhttp://www.inufuku.jp/index.htm/をチェックしよう！

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

対人戦ならではの駆け引きがとにかくアツイ

セガネットワークカジノクラブ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

ただいま全国のアミューズメントスポットで好評稼動中の『SNC』。店舗間の通信対戦で、君のギャンブラー魂に火をつけろ。手持ちのメダルを互いに賭けて、いざ勝負!

Text : ANON.T

初級者から上級者に対応したBETシステム

本作では投入したメダルがゲーム内で扱うチップに自動で変換される。初級・中級・上級テーブルごとにチップのレートが大きく異なり、初級テーブルは「チップの上乗せ」が勝負の際の1回のみだが、中級・上級はチップを上乗せするBETタイミングが2回あり、より熱い駆け引きが楽しめる。勝敗によるメダルの変動も大。

全国のプレイヤーとオンライン対戦!

同じテーブルを囲むのは、自分と同じ生身のプレイヤー。カードゲームの駆け引きに自信があれば、大量メダルGETも夢ではない。

相手の心理を読み、バーストを誘え

用意された2種類のゲームのうち、おなじみのブラックジャックを楽しめるのがこちら。21を超えず、21に近い手を作れば勝ち、というオーソドックスなゲームながら、対人戦ならではの駆け引きがとにかくアツい。配られた2枚のカードのうち、オープンカードが絵札かAなら、それだけで相手にとってかなりのプレッシャーとなるだろう。

勝利を重ねると……

※段位認定戦、ボーナスゲームは両方のゲームで起こります。

段位認定戦

「段位バー」が一定値以上たまると、プレイヤーの段位が一つ昇格。負ければ降格の危険もあり。段位者は、段位が近いプレイヤーとの勝負で認定戦になる。

ボーナスゲーム

「ボーナスゲージ」がいっぱいになると、メダルを大量GET可能なボーナスゲームに突入。扉を順々に選び、○の扉を通過するたびにボーナスが!

7card Stud Poker

伏せられた3枚のカードと4枚のオープンカードで役作り

オープンカード4枚とクローズカード3枚の中から5枚を選び、役を成立させる「7カードスタッドポーカー」。初級以外のルールでは、計5枚のカードが配られた時点で勝負か否かのBETタイムが存在する。チップを上乗せするか、それとも……!? 勝機の見極めに、勝負師としての腕を問われるゲームといえる。

確定した役と未完成の役

チャンスを生かすも殺すもプレイヤー次第

5枚のカードが配られた時点で役が成立していなくても、残りの2枚で強力な役が完成することもある。相手のオープンカードも吟味して、ストレートやフラッシュが来る確率、ワンペアがツーペア以上に化ける可能性を吟味せよ。

最初の5枚で勝利間違いなしの手が完成しても、手番が来たときに「チップMAX乗せ」などしてしまうと、相手が警戒して全員勝負を降りてしまうことも。当然、もらえるチップの額も減ってしまうため、そこに心理的な駆け引きの必要性が生まれてくる。そこで、チャットも適度に活用したい。

狙い通りに役が発展すると、思わず顔もニヤけます。

チャットメッセージで挑発(?)するもよし……

たとえワンペアでも相手を降りさせてしまえば勝ち！ だが、「ハッタリ」を使いすぎると……

場のオープンカードや相手の賭けチップ量などを吟味して、「だれもロクな手が完成していない」と思ったなら、たとえば勝ちの薄いワンペアでも、強気に出ることで相手を降りさせることが可能である。自分のオープンカードだけ見れば「ストレートができていそう」といった手では、ブラフでチップを上乗せ＆勝負に出るのはかなり有効。ただし相手に勝負に来られると……。

注意 オープンカードを見て、フラッシュを警戒！

オープンカードで同じスート（マーク）が3枚以上あり、相手が強気に出たならば、フラッシュが成立している可能性がある。その心理を逆手に取ったブラフも当然ありえるが、警戒しておいて損は無い。また、場のカードと自分の手

より高い手が……か、それとも。

大切なのは引き際の見極めとテーブルを囲むプレイヤーのクセを見抜くこと！

台の向こうにプレイヤーが居るゲームゆえ、同じ台で連戦すると相手のクセが分かってくるのが楽しい本作。頻繁にブラフを連発し、勝ちを狙いに来るプレイヤーもいれば、5枚で役が不成立なら即降り・だが○○以上の役なら即勝負といったプレイヤーも……。そのクセを見抜き、ヤバイときは好手でも降りる勇気がやはり必要。弱気の人が強気に出るときマジ、ヤバイ。

手番を先送りにし、敵の出方をまず確認。

ゲーム中に獲得したアイテム（ネットカプセル）は、携帯またはPCに連動したネットワークサービス「SNC.NET」にて活用できる。会員になれば、アイテムによるキャラクターカスタマイズ・ランキ

プライズワンダーランド

ゴールデンウィークを間近に控えた今回は、5月登場アイテムの紹介はもちろん、新たなプライズマシンの情報をお届け！　連休はプライズ三昧だ!!

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュア

セガ／登場中／全2種

『Ver.B2』が好評稼動中の『MBAC』から、アルクとシエルのフィギュアが登場！　ライバル二人の躍動感溢れるポーズが忠実に再現されている。"燃え"と"萌え"を両立させた逸品だ！

新世紀エヴァンゲリオン パブミラー Vol.3

セガ／5月上旬／全5種

『エヴァ』の原作コミックの表紙がデザインされたパブミラー。今回は最新刊の10巻に加えて7巻の限定版2種類、そして9巻の限定版と通常版がセレクトされている。

パチスロ北斗の拳SE しゃべる！　世紀末最強ダストボックス

セガ／5月中旬／全3種

ゴミを入れ、フタを閉めると「あたたたた！」というケンシロウの声に続いて「あべしっ！」っと断末魔の声が！　ゴミを粉砕しているかのような気分になる、世紀末の香り漂うゴミ箱だ。

どこでもいっしょ Fun Collection 画面を拭くニャ！　携帯クリーナー

タイトー／5月上旬／全5種

キュートな表情が心を和ませる、トロとクロの携帯クリーナー。お腹の部分がモニタークリーナーになっており、ひと拭きすれば携帯の画面もキレイピカピカ！　ストラップにもピッタリだ!!

景品をネットでゲット!! NETCAST ネットキャスト

アームを使わず、まるで投網のように獲物（景品）をネットで捕獲する、新機軸のキャッチャーマシンが登場！　すでに全国のゲーセンで絶賛稼動中。ネットが回転しながら景品を狙う、『NETCAST』独特の動きを体験してほしい!!

総販売元　株式会社日本システム／開発元　株式会社日本一ソフトウェア

遊び方

① 矢印を目標に左右を決定！

まずはこのボタンでネットが進む方向を指示。赤い矢印を目安に、目的の景品の上をネットが通過するよう調節しよう。この時点ではネットはまだ動かない。

② 景品の手前でボタンを離す

このボタンを押すとネットが奥へ進み、離した時点で下降する。下降中でもネットは常に奥へ進むため、目的の景品の少し手前でボタンを離すのがコツだ。

③ 持ち上げるか？引くか？

ここからが『NETCAST』の面白いところ。ネットが景品にかかったら、そのまま持ち上げるか、引きずっていくかを選択できるのだ。ネットのかかり具合や景品の形状や材質、重さなどを見極め、最適な方法を選択する必要がある。基本的に小さく軽めのものは持ち上げ、大きく重いものは引きずっていくといい。

のだめカンタービレ スーパー DX顔型クッション

バンプレスト／5月中旬／全1種

原作コミックに続いて、ドラマやアニメもヒットした『のだめカンタービレ』がプライズに進出！　主人公、野田恵お手製の着ぐるみ「マングース」をあしらったビッグサイズクッションをゲットせよ！

ドラゴンボール DXソフビフィギュア

バンプレスト／5月中旬／全2種

少年時代の悟空と亀仙人が、全高約20センチのフィギュアになった！　表情はもちろん、服装やたたずまいを忠実に再現!!　まるでアニメの中から飛び出してきたかのような精巧な造形は、見る者すべてを圧倒する。今後もシリーズ化が予定されているので要チェック！

ガンダムシリーズ パーツコレクション ザクスパイクアーマー型ラジオ

バンプレスト／5月下旬／全3種

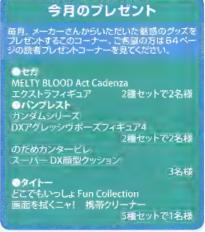
ザクの左肩をモチーフにしたFMラジオ。スパイク部分でボリューム調節を。リベットにカムフラージュされたボタンで、チューニングができる仕掛けになっているぞ。

ガンダムシリーズ DXアグレッシヴポーズフィギュア4

バンプレスト／5月下旬／全2種

迫力満点のポージングが好評のフィギュアシリーズ第4弾。今回は振り向きざまにビームライフルを発射するガンダムに加え、SDで人気を博したナイトガンダムをリアルタイプで立体化！

仮面ライダー電王 ライダーズアイテム1

バンプレスト／5月下旬／全2種

『仮面ライダー電王』の変身アイテム「デンオウベルト」型のバックル。手持ちのベルトに装着すれば、たちまちキミも電王に！　ソードフォームとロッドフォームの2種類が用意されており、それぞれに劇中のアイテム「ライダーパス」が付属する。

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

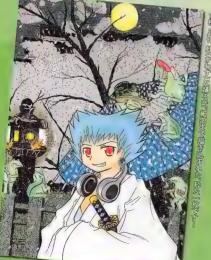
若葉の季節と共にやってきたアイツの名は!?

担当ライター兼四国アフロス二一番であった猛田楠Terrorが先月引退し、プチ窮地に立たされた「A-Fro」。しかしご安心を！　今月から後継者として5倍以上のエネルギーゲインを誇る新人、元A-Fro常連投稿者げっつ☆先生が就任するのです!!

田渕健康：161-163（グレースケール）／165-166（大瀑布）、カイゼルちくわ：156-158（アフロCMYK）、げっつ☆先生：159-160（解放区）

今月もA-Froはカラー作品の殿堂、「アフロCMYK」からスタート！　五月病も吹き飛ぶエネルギーに満ちあふれたカラー作品の力作を、こちらで一挙にご紹介してまいります。

（宮城県　銀漢君）
☆脳トレ癒し担当(?)の咲さん。鍛えた上にヒーリングなのですよ！

（大阪府　妹尾東君）
☆桜、月夜、蛙（かわず）に踊る音。細部まで描き込まれた、粋な一枚です！

A・Fro回覧板　投稿者名の横にAマークが付いている超絶力作をくださった方には、A-Fro特製図書カードをプレゼント！　諸都合により発送まで時間がかかりますが、どうか気長に待ってやってください。またコメントの頭にHマークがある人は、HPをお持ちです。アルカディアのサイトにリンクがありますので、今すぐチェックを！　→http://www.arcadiamagazine.com

（千葉県　寝crown君）
☆茹でたスナ分の新作パズルゲーム。脳ミソの方が回りだきないよう注意!?

（東京都　よしみ君）
☆AC版アイドル、全員集合！漢ならゲーセンでSを目指せ!!

闘劇支援強化月間

閃き☆フロッセオ

予選も始まり、盛り上がる『闘劇』の熱気にレッツ便乗。アフロCMYKあての作品から、種目タイトルのものをピックアップ！

（東京都　大沼由実さん）
∴闇に映える黒、雪に映える白、鮮烈な応酬に、すべてが凍り、止まる。

（奈良県　くりまんじゅうさん）
∴愛の力で決勝進出！（違）おおっと「様」付けは厳禁な！

（富山県　流火季月さん）
☆人形配置が鍵となるリーゼ嬢。闘人プレイヤーは現れるのか!?

（大阪府　雅かげひとさん）
☆陽気な笑顔の、そのはさま。真剣勝負なら、こんな表情も……？

（愛知県　神埼摩紀さん）
H 本誌ではいまだ人気No.1（多分）。少し朱が差す表情か……聖女たッ。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆転生するその翼、天使か、悪魔か……。『6』も楽しみな『鉄拳』、闘劇でも注目です！

闘劇投稿はアフロ解放区の「投劇'07」などへお願いします！

A・Fro回覧板 全国民、静聴あれ!!　投稿作品を封筒で送る場合、封筒のみならず作品の裏にもペンネーム、ご本名、ご住所の記載をお願いします！　封筒の方は個人情報保護の見地から光の速さで処理されるので、ペンネームの確認やいざ図書カードをお送りする際などに、作品裏の記載が無いと困るのデス。薄い紙の場合は別のメモ用紙などに書き、作品裏にテープで軽く貼ると作品を傷めず吉!!

邪悪な定位置

GOKUSOTSU 極 ～回の参～

投稿者の心をガッチリつかんだ極卒君、投稿の波が途絶えませぬ！　アフリバでコーナー化するかは今後次第？

（群馬県　和平さん）
☆志は空に高く、旗も高く。

（　城県　ノミイチさん）

（山口県　　ムさん）
ツッコミポイント、

（長野県　猫影さん）
☆衣装変えでまた一味違う魅力が！
eアミュでの実装をぜひッ!!

（神奈川県　shadowさん）
僧侶の信仰対象はもはや肉に……。
祈るより先にがっつり食らえィ！

ARCANA HOKUTO

（宮城県　晴天バースト君）
☆聖なる乙女がひそかに世紀末。
我が頭上に、死兆星が……（逃）。

次々号8月号は NA・TSU特集！

今回募集する投稿企画は、ズバリ「夏」。右の「アフロDEモード」共々、水着や浴衣、夏祭り以外にも、これぞ夏！　といった作品で誌面を埋め尽くしたい所存！　夏パゥワァーに満ちた投稿、お待ちしてます!

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆キャロル嬢はもともと水着風衣装！
あ、海で電撃はちょっ（以下自重）

A・Fro回覧板 どうも。なぜか新人のげっつ☆先生よりも、原稿の提出が数時間も遅れていたりするちくわです。初心は大事ですね。それはそうと、そろそろゲームショーなどで見られた作品が、本格稼動を始める季節ですね。すなわち、ニューゲームをいち早くやり込んで投稿に生かし、掲載率をアップさせるチャンス！　マンネリ感が漂う5月、ゲーセン行脚と投稿で刺激的に過ごしてみては!?

A-Fro リバレーションズ 解放区

さわやかな季節に、熱きソウル!

すっかりすごしやすくなったこの季節。うっかり解放気分で大シッパイ!　なーんてハイテンション・ミスをやらかしちまうその前に、有り余ったゲージをここ「アフリバ」で大開放してみちゃえ!!　新コーナーだって、どんどこ立ち上げておしまいっ!

アフロDEモード…

へっちゃら防御力!! 鎧でヨロレイヒーの巻

闘うアイツだって、オシャレは大好き! 今回のテーマは「鎧」だぞ、とーうっ!

金美姫(式神の城III)
(東京都　QQQ君)
☆金姉さんのコスを、イメージもそのままに鎧化! このままアクションゲームへ殴りこみっ!!

七夜志貴&ワラキアの夜(MBAC)
(東京都　鷺ノ宮汐さん)
H これならシールドもいらねえぜ。……おへそ見えてますけどっ!

ジュディ(ポップンミュージックシリーズ)
(岡山県　中村呼次男君)
☆アドベンチャー怪体風味アーマー! これで新たな「」険も恐くねえっ!

イノ(GGXXシリーズ)
(北海道　砂丘の虎君)
☆戦帰りのイノ武者さん。三味線で、ケミカル愛情ッ!!

李運積・金属性(ドラゴンクロニクルシリーズ)
(愛知県　御影道行君)
☆防御力ならまかせとけ! かわいくたって、金属性だぜっ!!

いろは(サムライスピリッツシリーズ)
(神奈川県　葵ひなた君)
H 立派な鎧座のクロ…、ゲフゲフっ鎧です!　彼は、「フンドシに浪漫を見た」らしい……。

チップ(GGXXシリーズ)
(千葉県　桃瀬☆郷君)
☆アッパレ、バンザーイッ!! これぞ正しい、日本人のあり方。

次回のお題は「水着」!

マニアック 美術倶楽部

購買部へ入りびたりっ!

オシャレだったら『QMAIV』だってお手のモノ! リエルさんに、お願いしちゃってカスタマイッ!!

A・Fro回覧板　「アフロDEモード」次回のお題は、「水着」です。一口に水着と言っても、ビキニだったりスク水だったりと、デザインはさまざま!　各キャラ思い思いのスイミンガールックで、バシキメだぜ!!　なお、イラストの背景には何も描かず、白いままでOKです。おっとモチロン、水辺だからといって薄布だけのメイドキャラとかは、いつも通りダメですよっ!　多分ッ!!

闘劇予選も激盛り上がり中

GGXX

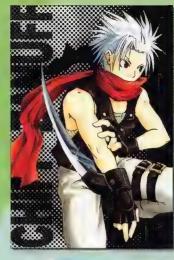
宇宙刑事ギジン

人ではナッシングなキャラを人にしてやるぜ！ と、鼻息も荒くなる擬人化基地はこちら。

（広島県　温井川天祐さん）
☆『脳トレ』のマックスがピチっ子に。そのひたむきな姿と目線に、ノックアウト!!

（東京都　青い狆さん）
☆それいけ大冒険！紅葉の翼で羽ばたいちゃえ～
バサバサー。

（愛媛県　蜂子さん）
☆格ゲーにも出たギャン。ポイントは胸元のスカーフ。あれはいいものだ！

KOFっ子TORNADO

新シリーズが続々控えるなか、待ってるだけなんてできないぜーっ！ 復活希望キャラも、募集してるぞっ。

（東京都　上原キノ君）
☆日本の「花」を咲かせてやるっ！ 昔はイギリス代表だったものですがッ!!

（神奈川県　にしのとうこさん）
☆お兄様は、だれにも渡さなくってよ。親父は髭ヅラだったものですがッ!!

（宮城県　さるすべり君）
安否が気遣われる紫苑さん。ブリセルなんかはさせねえぜっ！

A・Fro回覧板　「アフリバ」では老舗コーナーはモチロン、闘劇をハガキで盛り上げる「投劇'07」、新興勢力「ふんどし部」でも作品を随時募集中!!　闘劇予選への参加や観戦によって煮えたぎった想いや、ふんどしに対する熱き血潮をイラストにぶつけてみては？　もしくは、それらに負けぬ想いでうっかり新コーナーを立ち上げてしまうのも、若さゆえの過ちで片付けたいネ！

（秋田県　序偶君）

日々移り変わる皆さまのゲーセンライフを映していく鏡、それが「アフログレースケール」であります。読んでるだけでも楽しめますが、参加すると何十倍にも面白くなるって話ですよ。

新たな地平へチャレンジハート！

『アルカナハート』……それは、私に新たな光を与えてくれたタイトルです。私はもともと対戦ゲームはあまりプレイする方ではなく、いつも後ろから見ているだけのプレイヤーでした。

しかし、アルカディア本誌での紹介記事を見て、ゲームが持つかわいらしさに一発で魅かれました。その『アルカナハート』が地元にも入ったので、思い切ってプレイしてみました！

とりあえず、ゲーム自体を良く分かってなかったのできら様でプレイしましたが……結果は大惨敗。けれど、画面も見やすくハマれそうな気もしたので、まずは基本的な動かし方から練習しました。

んで、いろいろとやってるうちに3カ月……はぁと使いになって、いまだにてっけんぱんちとはーとふるぱんちを間違えてしまう私ですが、なんとか頑張れてます！　今までは格闘ゲームに手を出すことができなかった私ですが、う～ん、『アルカナハート』はすごいですね！

まだまだ未熟でキャンセルホーミングとかもうまく使いこなせてない私ですが、とりあえず闘劇は出ます！

（大阪府　ほおずきグミさん）

☆今まで手を出していなかったジャンルでも、何かの「きっかけ」でハマれるものなんですよね！　少しでもピンときたら、未知のジャンルにもどんどんチャレンジしてみてくださいな！　闘劇の方も、ただいま全国で予選開催中！　実際に参加してみるのが一番なのですが、腕に自信の無い方はギャラリーとして参加してみるのもいいかもです。店舗内トッププレイヤーの対戦を見れば、きっと何か得るものがあるはず。ステップアップのチャンスですよ！

壁が厚いほど修練が楽しい！

今、『バーチャファイター5』がめっちゃ楽しいです！　アルカディア3月号を見て知った「クラブ セガ 新宿西口店」に、手合わせのために行ってきました！　有名強豪プレイヤーさんと対戦してみたいと思っていたら、台には超有名ウルフ使いの方が！　これはもう対戦できるだけでめっちゃうれしいと思いすぐ乱入！　対戦中は心のテンションが上がりまくりで、コンボが決まっただけでも楽しくなるほど。

しかし結果は……10年早かったです（泣）。負けても負けても挑みましたが、結局一度も勝てなかったです。たま～に2ラウンド取れたときは「何!?もしかして！」と思ったりしましたが、最後のラウンドを粘れずに落としてしまってガックリ……。

ほかにも有名プレイヤーの方と対戦できましたが……もう忘れたいくらいにボロボロに負けましたけどね（大泣）。だけど、強豪プレイヤーの方と手合わせできて本当によかったです！　北海道から来た甲斐がありました。

今はまだ未熟ですが、これからもバーチャをやり続けて精進していこうと思います。アイテムゲットで大・丈・夫！（？）

（北海道　ザンギ大好き君）

☆負けた試合もきっちり財産にできれば、きっと上へといけますよ！　これからも日本中の強豪と対戦して、いろいろな経験を積んでいってくださいね。遠征お疲れさま！　まだ遠征とかやったことない方も、夏休みなどに向けて計画を練ってみるのもいいのではないかな!?　ザンギ大好き君みたいに、アルカディア掲載情報で遠征先を決めるのがオススメっすよー。友達を誘ってみるのもイカジ。

（神奈川県　センイチ君）
☆格闘ゲームの女傑そろい踏み！　密かに弁護士が交じってるのは異議無しとす。

MOU-SOもまた戦いの形

『アルカナハート』のすごいところは、全キャラ女の子というよりも、その身体能力の高さだと思う。

（新潟県　ヤクトパンダ君）

☆最近の女子中学生はだれでもあんな感じなんだよ!?　きっとそう。

『アルカナハートの子守唄』とかだれか考えてほしい。

（山口県　低加速君）

☆君に任せた。
それでは次のハガキ。

もういっそのこと、『アルカナハート』の女性陣を逆ブリスしてしまうのはどうだろうか？　神依は学ラン、きら様はブーメランパンツ。そしてフィオナは少年執事か!?

うわぁ面白くなりそう～!!

（千葉県　黒流星君）

☆美凰がトゥキンヘッドの修行僧になったら責任取ってくれるのかしら!?（泣）。このははは八番目の狂犬になって戻ってくるといいと思ふ。

（福岡県　ドリー虫アター君）
☆ここまで人気が出ちゃったら、続編期待しちゃうでしょう！　次は三姉妹になってたりして。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆不死鳥は灰の中から蘇る
滅びと再生、司るのはどちらの拳か!?

（東京都　よしみ君）
☆この業界、結構5月に縁あります！
まだほかにも探してみましょう。

（静岡県　柚葉さん）
☆むしろ元気が良くて高評価

A・Fro回覧板 新学期始まって一カ月、学生さんや新入社員の方々は、そろそろ新しい環境に慣れてきたのではないかな？　当然、ゲーセンライフもそろそろ形になってきたと思うので、新しく通い始めたゲーセンや、新しく出来たゲーム友達についての投稿もお待ちしておりますよ！　環境変わってない方も、心境の変化がありましたら、ぜひ送ってねー。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆アーティストにグッと近付ける素敵イベントでした。トップランカー選手権と平行してやっていってほしいですね！

ザッツ 俺負けてないし

「俺の言い訳2007」だって？　それなら、常に言い訳とともに人生を歩んできた俺に任せんしゃい！

●「フ、全力を出しちまうと筐体が壊れるんでねェ……」

敗北時に使いたい言い訳。190cm以上のガタイを有する人物用といっていいだろう。声は玄○哲章ライクが望ましい。

●「歩いている石につまづき転ぶのに、いちいち理由が要るのか？」

バカにされるタイミングで、相手を見下した態度を取ることで帝王の威厳を保つことができるテクニカルな言い訳。こんなことばっか言ってると、いつか一人ぼっちになります。経験上。

●「ん？　ああ、ゴメン、俺が1P側だと思ってたよハハハ（2P側で対戦して負けたとき）」

昔、俺が悪友から散々聞かされた言い訳。ホントいい加減にしてください。

●「顔が汚れて力が出ないよ……」

某アン（略）マンの台詞そのままに。

●「ち、力が勝手にっ!?　うわあああああっ！」

脱衣麻雀プレイ時にオススメ。断っておくがこの言い訳を使っても、君の社会的地位の維持には何ら役立たないだろう。

（北海道　否読君）
☆昔、対戦格闘で負けた際には「試合には負けたが勝負では勝っていた」と、絶対に負けを譲らない編集者が居たが……（泣）。使える言い訳があったら、ぜひとも当コーナーまで！

『ドラマニ』で遊んでいて、友達からのリクエストで“南風”をプレイすることになり筐体を確認してみると、そのゲーセンの『ドラマニ』はクロス（両手を交差して打つプレイ）がしやすいように、ハイハットの位置が高めにしてあることに気付きました

“南風”はハイハットを多用する曲……嫌な予感を感じつつプレイしてみたところ、予感通りハイハットの位置がしっくりこず、missを連発し曲の中盤でゲームオーバーに……。

予想外のゲームオーバーに焦ってしまい再度プレイ。今度は“南風”より難度の高い曲をクリアして「さっきのは事故だ！」とアピールしたかったのですが、“南風”に再度挑戦しなかった時点で負けていたような気がします……

（千葉県　バルルルン兄さん）
☆まさに試合に勝って勝負に負けた典型例と言えるのかーッ！　しかしその気持ち、よく分かる。コレに懲りずにいなせな言い訳を考えたら、どんどん活用してみようぜ（涙）。

（茨城県　mikoko君）
☆操縦かんは頭のあほ毛だ！　いやちょっと待て君。

A-Froはシューティング LOVE

見よ！マジ『カラス』

発売してしばらくたっているにもかかわらず、今A-Froでは「カラス」が熱い！　老若男女に優しい（気がする）良質シューティングなので、皆さんも見付け出してプレイするがいいよ！

[illegible]

A･Fro回覧板　今回の文章特集は「私の言い訳2007」。味のある言い訳がたくさん届き、皆も同じ思いをしているのだな…と実感しました…んで、今月募集するのは、言い訳とは逆に「対戦などで負けた友達を励ます一言」を募集します。傷口に塩を塗るのはひとまず置いといて、気力を復活させるための名言･金言をお待ちしておりますよー!

ゲーセン よもやま質問箱

カードゲームやタッチパネルを使ったゲームがかなり定着しつつある今だから、メーカー側の方にお聞きしたいのですが、サイクラフト（汎用型の稼動筐体）のような、「どのメーカーでも使用できる互換性のあるタッチパネルやフラットリーダーを開発する」というわけにはいかないでしょうか？

今までは「良くて同じメーカーのほかのゲーム」に流用できる程度で、基本的には「タイトルごとの使い捨て」だった筐体も、永続的に使えるようになると思います。

オペレーター（ゲーセン側）の負担も軽くなりますし、メーカー側にとっても今まで以上にゲームが普及しやすくなりますから、それだけ利益も今まで以上に高くなると思うのですが、どうでしょうか？

……もっとも、実際に開発するとなれば茨の道だと思いますが。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

☆新規筐体が丸々売れればメーカーさんは大助かりで、次のゲームへの開発費も確保できるのですが、やはり時代はエコライフ。使えるものは使った上で、さらなる楽しさを広げられると一番いいですよね。汎用フラットリーダー筐体とかがあれば、中堅メーカーさんも参入できるチャンスとなるかもしれませんし！

近所のゲーセンが分煙になりました。世の流れでしょうか？

喫煙者にはツライかもしれませんが、吸わないボクとしてはうれしい変更です。お店的にも厳しい選択だったんでしょうね……。

（東京都　ジェジェさん）

☆煙が苦手な人にはうれしい措置かもですねー。今後、愛煙家の方はお店単位のルールをしっかり守って周囲に気を配った喫煙を心掛けていきたいものですね。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆アースノイド上等！
宇宙の革新魂、見せてやろうやないけえ！

4月号P180の猿合掌さんのミランダ先生フィギュアネタを読んで思いましたが、フィギュアのスカートの中を確かめるのってデフォルトですよね？

（神奈川県　蕃190314君）

☆否。あれは若者の忍耐力を試すためのトラップなんだよ！　自分に勝てるかどうかの分岐点になっているのではないかしら（いつも自分に負けている担当より）。

『むちむちポーク！』なんてタイトルがありなら、『むきむきビーフ！』とか『ぴくぴくチキン！』なんていうのもありではないかと。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆続編は『めーめーマトン！』で決まりでしょ確定でしょ。いや……『むちむちポーク！　おかわり！』かもしれないぞ……。ただ気がかりなのは、タイトルだけ見てもゲーム内容が一切想像できないことだッ！　とりあえずゲームやっとくか!?

MMT 解決

「誰も良く知るギリシャ神話の主神の正体は、おにゃのこだった！　知られざる真実が明らかになるニューゲーム「オトメゼウス」、ご期待ください」などという自作自演の反省会はまた次の機会に。

アフロ名曲館

ゲームに登場する「曲」の世界を一枚のイラストで表現しようという野心的コンセプトの当コーナー、さてさて、今月のおハガキは……？

（群馬県　NAGA君）
☆未曾有の大絶望に挑む、悲壮な決意が込められた大名曲！　国歌にしたいNE。

（高知県　むろとみさき君）
☆続いてのハガキは『センコロ』に登場した名……ち、違ッ！　いきなり頓挫!?

A・Fro回覧板　上記の「MMT」は、皆さまに送っていただいたアンケートハガキの中からネタの殆どを選んでおります。本誌についているアンケートハガキは切手を張らずとも送ることができるので、何か小ネタが浮かんだら、即座にハガキに書いて投函だ！　ネタじゃなくても、A-Froの感想などもお待ちしてますので、お時間のあるときにでもぜひ！

アルカディア大瀑布

高度情報化社会が生んだ真のゲーム脳を見せてやる！　荒れ果て叫びが開ける荒野に木霊するも、多分ゲーム脳の使い方が根本的に間違っているのはだれの目にもあきらかで。

A-Fro漫画道場

アーケードゲームネタを読者個々の感性でこねくりまわして漫画にしてみたんですけど！

（東京都　STS!君）
☆2コマ目で既に笑えてしまうのだがッ！　この生命体……どこまで強まるのか。

（東京都　良月君）
☆何事もやり過ぎは良くない　今日、君たちはそのことを学んだ。

（長野県　LEG君）
☆何かもう、あて先かシケギャグ闘劇あてになってるんですけど……。今年も寒波が来そうだぜ！

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆お手入れ行き届いてますよね。……ってちょっと待ちゅでしゅ！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆全国のメガネメンは警戒するよろし。

（岩手県　きのえとらさん）
☆今日も救世主キラの苦悩は続く……。つか、最後のコマのちゃぶ台が江古田式。

ゲルエロス村

ちょっぴり背伸びをしたいアナタに送る、ハートフルなお色気コーナー。アルカディア購買率の鍵を握ってるとかいないとか。

（愛媛県　バカハンさん）
☆購買部長ミランダ先生をタッチすると、ゲー倫ヒックハンが起こってしまいそうで恐い

（神奈川県　公式さん）
☆この後、野生の法則が血の雨を降らせたのは想像に難くない。

（島根県　ヤングムーン君）
☆アルカナの正しい使いか……ちょい待つよろし！

（大阪府　円形カケテさん）
☆ナコルルとは違った妖艶さが特徴といえるでしょう。

告知千万！今年もやります「SG（シケギャグ）」闘劇！

ゲーム業界を代表する絶対零度イベント・SG闘劇の季節が今年もやってきたぁぁぁッ！　シケると分かってもついつい見ちゃう読んじゃう投稿しちゃう、そんな麻薬のごとしの一大祭典　君も参加してみないか!?

締め切りは5月16日必着、イラスト・文章どちらでもOK！　君のシケっぷりで、地球温暖化に歯止めをかけてみないか!?

（大阪府　天井君）

（神奈川県　しげお君）

駆け抜け一発ネタから致死量超過の問題作まで参加、お待ちしてます！

A・Fro回覧板　今年も開かれた地獄門・SG闘劇2007！　今年はシャッシマンに期待の新担当・けっつ…先生（SG闘劇優勝経験者）も加わっていることだし、さらなる混迷が見込めそうだぜ！　なお、大賞に選出された方にはアフロズから容赦無くみすぼらしい記念品と表彰が贈られますので、期待に胸躍らせて参加してみるのも井伊直弼（1815～1860）。

炸裂する女体の神秘

プリセル大作戦

男性キャラクターを女性へと強制変換してしまうぶっちぎり女体化コーナー「プリセル大作戦」。略称は「リセル大作」と覚えておくといいだろう。元ネタの雰囲気をいかに残してアレンジするかが腕の見せどころなのですよ。

（神奈川県　しーざーさん）
"元絵はあんなに凶悪なのに！この子のハナナ（兵力回復）は効きそうだぜ……

（北海道　どさん子さん）
風の向くまま気の向くまま女度胸の一人旅！

（青森県　陸さん）
ミカ子先輩があまりにしっくりきていてビックリですわよ。

アフロ1人のビッグショー

（東京都　ソンガーシングライター君）

久々の開催となるビッグショーですが、今月は『マッスルグランプリ2』に合わせてプリセルイラストを送ってくれたソンガーシングライター氏をピックアップ！　技アリのプリセル化をとくと見なっせ！

うずくんたよぉ……"投稿"がしたいってよ!?

A-Fro大瀑布は皆さまの投稿をお待ちしております

A-Froの中でも特にバラエティ色が強いコーナーが集まった当大瀑布ですが、まだまだいろんなコーナーを募集しているんだとよ!?　兄弟キャラを激しく愛でる「キョーダイ部」、イイ男が集う魅上の楽園「カーテンロース」、最後一部で裸像を見せている禁忌の領域「ふんどし部」などなど、皆さまの趣向にあったコーナーを数多く用意しております。ピピッときたら即投稿！　ヒキヒキッ

キョーダイ部や　各種濃い口コーナーも！

すわ一大事！ A-Fro新担当・けっつ☆先生からご挨拶

初めましてっ。このたびアフロズへお引越してきました、げっつ☆先生だケロ！　なぜ自分がここに居るのかまだよく分かってねぇでえすが、それでもオラが来たからにはアフロを血の海地獄へと変えてやるぜぇ！　という意気込みのもと頑張りっちです！　ぐおおーっ。でも、あくまでも意気込みなので実際血の海には変わらないぞっ。そんなへっぴり腰ですが、よろしくお願いいたします。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに掲載する場合は、掲載後1日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい。比率は3：2（官製ハガキの比率）が望ましい！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、解像度は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（茨城県　山キョー君）

次々号8月号の締め切りは……　5月16日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Froの各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

昭和・振替・憲法記念、みどり・こどもに日曜日!

2007年から4月29日は昭和の日となり、5月4日がみどりの日となりました。2日間＋4日間のゴールデンウィーク、みなさんはどう過ごしますか?　ゲーム、イベント、原稿執筆。楽しんだり頑張ったりしましょう! 当館も皆さんの同人ライフのサポートに頑張ります!

案内人:レン・コイン執事 &ハーネス・キハンヌ
文:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

熱いペンタッチとスピード感で勝負! チップ大活躍の1冊

ギャグ

ギルティギアシリーズ

LOVE&PEACE

雷忍

A5判　28P　オフセット　表紙2色グラデ
本代300円分無記名小為替＋送料切手140円分＋宛名シール
〒262-0048　千葉県千葉市花見川区柏井4丁目50-2　ソレイユA-301　加川様方「AC」係

A-Froにも投稿されている加川ガル吉さんの個人誌。1～2Pショートと4コマを基本にギャグ20本を収録。力強い線の絵柄がリアル頭身ではカッコ良く、ギャグ絵ではかわいらしく決まっています!

beatmaniaIIDXシリーズ

viscalifa

Ag/ver.X

ギャグ　イラスト

A4判　24P　オフセット　表紙カラー
本代400円分無記名小為替＋送料200円分切手
〒653-0855　兵庫県神戸市長田区長尾町2丁目10-12　坂井瑞穂

[illegible]

作者の違うショート2作を収録。ギャグはやや尻切れ気味ですが、大判の誌面に伸びやかに描かれた美麗な絵柄が魅力的ですわ。口絵にカラーイラスト3点も収録。

三国志大戦

火計準備いいですか?

栗の王様モンブラン!

ギャグ

B5判　P28　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替(送料込み)
〒639-0236　奈良県香芝市磯壁4-140-4
山口美幸

[illegible]

1～4Pショートと4コマ計16本収録。ギャグの爆発力はやや低めですが、貧乳董白VS天然周姫のケンカ未満のケンカなど、絵柄・ネタともにほんわかしたテイストの1冊です。

伝言板

★お友達大募集です★

[illegible]

★ゲーム友達大募集中!!

[illegible]

●アイコンの説明●

[illegible]

■通信販売を申し込む方への御注意

[illegible]

メイドの控え室　今まではこちらで判断していた同人誌の印刷方法を、今後は応募要項として記載していただくようにしました。近年、当館にもオンデマンド印刷による同人誌の投稿が増えてきましたが、一部のオンデマンド印刷誌は、本を見ただけではオフセット誌と区別が付かない場合があるためです。より正確な情報を購買者に提供するため、投稿者の方々のご協力をお願いします。

アヴァロンの鍵

Love Love Sugar

開店休業

シリアス　ギャグ

男×男

B5判　28P　コピー　表紙カラー
400円分無記名小為替 送料込み
〒370-0403　群馬県太田市岩松町702-2
中里昌子　open@ftte.net

ほのぼの系セミシリアスなショート2本と1Pギャグ2本収録。恥ずかしくなるほどの幸せバカップルぶりが描かれています。えっちシーンあり、直接的描写はキス前後まで。

■ゲーパロ誌投稿規定

執事学習講座　久しぶり1

同人ショップってどんなお店？

同人ショップってどんなお店?

レン「うわぁ〜〜〜ん、ハーネスさんかスルっこしたぁ〜〜〜〜」

ハーネス「ちょ、ちょっと人聞きの悪い！　私が何をしたというんですの!?」

レン「ひっく、ど、同人ショップについて教えてくれなかったじゃないですかぁ〜〜」

ハーネス「え？　ああ、確かにまだ教えていなかったですけど、それがいったい？」

レン「ど、同人誌を手に入れるには、イベントに行くか通販するしかないって思ってたから、そのまんま人に話したんです そしたら笑われたぁ〜〜あーん恥かいたぁ〜〜〜〜」

ハーネス「ええい、そんなことで泣くんじゃありません、このお子ちゃまは！」

ラッキー！　平日でも同人誌が買える!!

ハーネス「教えてあげるから泣きやみなさい。一般に『同人ショップ』と呼ばれているのは、同人誌や同人ソフトなどを取り扱っている店舗のことです 読む人・買う人にとっての最大の利点は、イベントの日でなくても同人誌が入手できる、ということですわね」

レン「ぐすっ、普通にお店を開いているということは、平日でもOKなんですね？」

ハーネス「ええ。定休日があるお店もありますけど。それに、比較的夜遅くまで開いているお店が多いようですわ。学校や会社が終わってからでも行きやすいようにでしょうね」

レン「やっぱりイベントみたいな感じで、サークルの人がお店の中にテーブルをみっしりと並べて、ぎゅうぎゅうに詰まって、それぞれで同人誌を売っているんですか？」

ハーネス「……それじゃ平日働いている人は同人ショップに本を置けないでしょ 売る方のシステムは何種類かありますけど、買う方は基本的には普通の本屋さんと同じ。棚などに陳列されている同人誌の中から、自分の欲しいものを選んで、レジに持って行くだけですわ。サークル毎の集計・分配は後でお店の方で行ないますから、ショップの店員さんが買い物の会計を一括でしてくれます。あとはお金を払って、本をもらって、お店を出るだけ」

レン「すごく簡単じゃないですか！　いや、なんかイベントよりもイイ感じ!!」

ハーネス「ん一、一概にそうとは言い切れませんわよ？」

ショック！　取り扱ってない同人誌も多い？

ハーネス「まず、一般的な同人誌ショップでは、ある程度以上の部数でないと取り扱ってもらえません。それが50部か100部か、それ以上なのかはお店によって違いますけど。つまり同人ショップで扱うのは、中〜大手サークルのオフセット誌がメインになりますわね。逆に言うと、1種類の同人誌を何千部・何万部も印刷するようなサークルは、最初から同人ショップでの頒布を考慮に入れている、ということでもありますわ」

レン「ということは、突発的に作られたコピー誌や、マイナージャンルだからという理由で少なめに刷られた本は、同人ショップでは取り扱っていない、ということですか？」

ハーネス「ええ。特にコピー誌は、ごく一部のお店を除いて、同人ショップではほとんど取り扱っていませんわね あと、売っているのはあくまでもショップの人ですから、作者の人とコミュニケーションを取りたいと思っても、ショップではその望みはかなえられません」

レン「あ、そうかぁ。同人誌というツールを間に挟んで、作者と読者がお互い一ファンとして直接対話できるような環境は、イベントでないと得られないんですね。特に、ファンの少ないマイナージャンルの場合は、ショップに頼るのは厳しいんだなー」

ハーネス「そういうことですわ。とはいえ便利なのも確かですからね。次回も同人ショップについて、ちょっとお勉強してみましょうか」

犬福を取り巻く人々の設定を公開！

今回は、公表稼働中のクイズゲーム『すくすく犬福 2 もっとすくすく』から、犬福＆主人公を取り巻くキャラクターたちの設定資料を公開！数多くの設定案から、現在のキャラクターたちができあがっていったのだ。中には、初期段階からかなり変化があったキャラクターも？

長谷

ペットショップ長谷の店員。いろいろ親身になって犬福のことを教えてくれる。主人公の家の近くに住む大学生でもある。犬福・コロを飼っている。前作では、高校生として登場していた。

From デザイナー

今回は大学生なので、髪型を[illegible]と思いつつ、結局あまり変わりませんでした。お約束は前作同様「帽子」と「ボーダー柄の服」の2点。[illegible]

[illegible]

彩

犬福を愛する女の子。溺愛するあまり、逆に犬福を虐待してしまっているが、本人は可愛がっているつもり。いつも犬福のぬいぐるみを抱いて行動している。

From デザイナー

[illegible]ついたらお子様になっていました。（横山）[illegible]

竜子

ケーキ屋で働く20台後半の女性。いつも店内を荒らされるなど、犬福に対して良い思いを持っていない。

エプロンコレクション

From デザイナー

前作では名も無いただの通りすがりの売り子さんだったのに、いつの間にか名前が付いてレギュラーになるとは！（横山）

企画途中では全く別のキャラだったのですが、いつの間にかサブキャラがランクアップ。生意気だ！（六鹿）

管理人

主人公が住む家の管理人。京都弁を話し、おっとりした口調の女性。犬福の扱いがむごいと、なぜか激情家になる。

From デザイナー

京都弁？　まさかあの[illegible]！（横山）
管理人さんときたら、やはりおっとりキャラでロングヘアーであらあらうふふでしょうか。ちょっと違いますか。まあ、デザイルは大[illegible]に[illegible]

ゆんまお

前作にも登場し、食べ物があるところに彼女ありといった感じの女性。竜福・ぱいろんの飼い主。

From デザイナー

約束は、「食い気」、「チャイナ」、「乳」。以上！（横山）
彼女はあくまでも「いやしんぼ」であって「大食いキャラ」とはちょっと違うつもりで作成しているんですが、何か意図しない方向に進んでいる気もします。（六鹿）

恩田

無口で落ち着いた女性。親友の小鹿が絡むと饒舌になったりもする。職業は自衛官で、広報イベントなどに参加している。くのいち福・りんどうを飼っている。

From デザイナー

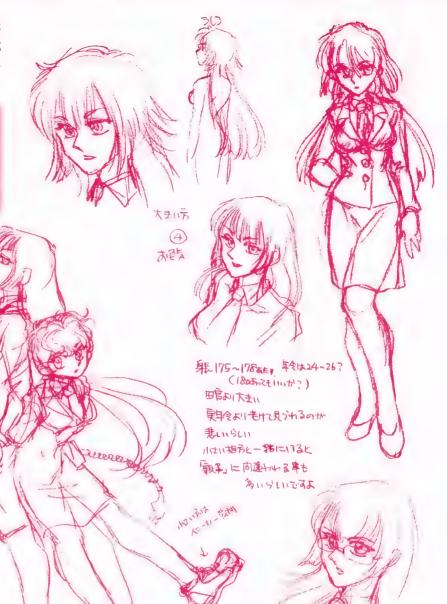
大きい人と小さい人のコンビという指定があり、急遽デザインしたような。大きい人はシンプルな服を心掛けました。（横山）

今回の二人組は凸凹コンビ。こんな長髪の自衛官が居るのかと言われても、まあこんなゲームですから（六鹿）

From デザイナー

小さい人は巨乳で80年代の派手服を普段着にという、己の中で縛りを作っていました。（横山）

この二人の名前はプログラマーさんが考えたのですが、分かる人には分かる良い名前で最高っす。（六鹿）

小鹿

親友の恩田とは全く正反対の明るく少女のような女性。恩田と同じく自衛官として働いている。くのいち福・りんどうの飼い主。

青島

前作でも登場していたちょっときつめな性格の女性。主人公に対してなにかと突っかかってくる。蚊取り福・はづきの飼い主。

From デザイナー

とりあえず今回は制服。（横山）
彼女は悪気があってやってるわけでは無いんです。今だったらツンデレとか言われるんでしょうか。人気の理由はそこか？　もしくはフルマ？（六鹿）

富田

実家の模型屋で働く女子高生。犬福の着ぐるみや、父の趣味で作ったコスプレ衣装を着て店番をしている。戦車福・クビンカの飼い主。

From デザイナー

企画者からこんな感じにと指定があったので、捻りなし。あまりのまんまさ加減に全世界が泣いた（泣いてません！）。犬福の着ぐるみは前作の開発中からこんなんがあったら見てみたいなぁと思っていた物です。（横山）
[illegible]（六鹿）

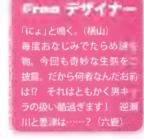
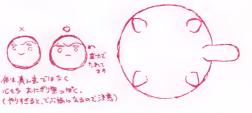
高槻

犬福を虐待する女性を追う、自称有名ジャーナリスト。な変な日本語を喋る、謎の人。カメラ福“ダゲレオ”を飼う。

犬福

クイズやミニゲーム、イベントで成長していく犬福。最終段階は90種類以上の形態に育っていく。

From デザイナー

「にょ」と鳴く。（横山）
毎度おなじみでたらめ謎物。今回も奇妙な生態をご披露。だから何者なんだお前は!?　それはともかく男キャラの扱い酷過ぎます！　逆瀬川と豊津は……？（六鹿）

ただいま猛者通信では、3月31日に駆け込み辞任を敢行した全国死海議員の一覧リストを作成中！ ということは全く無く、三日間のおきてによりすべてを許す寛大な心の持ち主になってほしい。そう願わざるを得ない春の夏の日であった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　未来予測を寸分の狂いも無くはじき出す、ラプラス定式を操る極道算術士。好きな敵キャラは、アイテム士ニ択ハイパソ！

ケソ　全国平均正解率98％の問題を自信満々に誤答する猛匹夫。「誤答だけにゴートゥーヘル、なんちてNE」との言葉を残して消息不明に。

ブニョ　猛者通信担当のみならず、A・F・r・oの担当編集も任されてしまった死の宣告付き編集。寿命を縮める原稿アップは勘弁してください。

EPISODE：01

銀河が俺を呼んでるぜ

Galaxian call me.

〜4月1日・お台場〜

まさ　スんなわけで、お台場に程近い東京レジャーランド前にやって来た我々だが。

ケソ　休日ともあって子ゼルも山盛り、スプライトオーバーを起こしそうなキャラ数ですね。

ブニョ　春休みと休日が重なってると、人の数が半端じゃないですね。

まさ　フェフェフ。火蜂の弾幕もかくやと言わんばかりの密度さね。

ケソ　ヘイヘイ！　俺たちゃイモ洗いを楽しむためにお台場に来たんじゃねえんだZE！

まさ　作用反作用。今日はZepp東京で開催される「アイドルマスター・オールスターライブ」ッンンンッ！

ブニョ　しかし、ケソはともかくとして、まさ兄ィまで『アイマス』にZOKKONだとは思いませんでしたが。

まさ　いや、なあに。Xbox 360版が発売されて最近ネットなどでも盛り上がっておってなあ。ひとつふたつ、みつよつばかり嗜んでみたって話さ。

ケソ　という割には、余裕でファン数350万人を超えティールまさ兄ィであった。

ブニョ　思いっ切りハマってるじゃないですか！

まさ　まあ待てよ君。覚えておるかね。世界で最初に『アイマス』のプロデューサーインタビュー（？）を載せていたのが猛者通信だということを！（マジカル猛者通信第15発・チャイルズクエスト参照）

ブニョ　そ、そういえばそんなこともあった気が……。

まさ　このように、猛者通信と『アイマス』は切っても切れぬ縁。例えるならラオウとケンシロウの関係といえるだろう。

ブニョ　それって敵対してませんか。

ケソ　まあまあ。とりあえずは、今日は全アイドルが顔をそろえたオールスターライブですよ。これまでの総決算ともいえるステージを、余さず満喫したしって感じですか〜。

ブニョ　ん〜、僕も一時期「寝ても覚めても菊地真」時代があったことだし（マジ話）ライブに行くのはやぶさかでない、というかむしろ大歓迎なんですけどね。

まさ　話がまとまったところで、いざ会場入りする我らかな。

EPISODE：02

誓いのWネック

Open the door.

ケソ　いやあ、今までで最大規模のライブだけあって、詰め駆けたプロデューサーの数も半端ねっす。

まさ　心の趣くままに来てしまった我だが、若干不安もあるさね。

ブニョ　と言うと？

まさ　こういうアイドルライブに足を運んだのは初めてでな。いつもはハードなダイブ&モッシュ、仁王立ちでヘッドヴァンキングするような集会にしか参加してないので、どういうスタイルで臨めばいいのか加減が分からんのだがね。

ブニョ　何も考えずに楽しめばいいんじゃないですか？

まさ　曲に合わせて、ついついアピールパネルを押してしまわないか不安さね。「ここは思い出使うしかねえええ！」とか。

ブニョ　会場にはタッチパネルもコントローラーもありませんから。

まさ　ケソはアイマスライブにはいつも来ているのかね？

ケソ　赤羽会館での初ライブ、新木場でのアニバーサリーライブには行ったので、今回で3回目になりますね

ブニョ　すごい来てるじゃない。

ケソ　最初の赤羽会館は取材で行ったんですが、そこでのステージで「ビビっときたわ！」となってしまいましてなあ。ゲームのイメージを大切にしたステージングを目指されてた、声優の皆さんの頑張りに、ホロリときたって話ですよ。

まさ　ほほう。自由が丘の鬼軍曹とまで呼ばれるケソの心すら動かすアイマスライブ……これは心してかからぬといかんな。

ブニョ　じゃ、僕は二階の取材席（スーペルPシート）で鑑賞するから。

ケソ　はひ？　オイドンたちは？

ブニョ　一般席の最後尾で鑑賞しなさいよ。あ、後でチケット代回収するからね。

まさ　……諦念と夜を往く。

まさをもうならせた THE IDOLM@STER ALL STAR LIVE 2007 ライブリポート

フルメンバーがそろったライブとしては2回目。しかも今回はXbox 360版からデビューした「星井美希」役の長谷川明子さんも加わり豪華にパワーアップ！ ライブを中心に、トークありミニドラマありと充実の2時間30分。途中、765プロ受付の音無小鳥嬢もステージデビューするというサプライズもあった。来場者すべてを魅了して無事に終了したライブだが、アイマスの進撃はまだまだ終わらない！ 次こそは憧れの「ドーム公演」を実現できそう!?

今回はXbox 360版で追加された新曲のお披露目に注目が集まった。一気に増えて全16曲に！

これまでもファンをうならすほどのダンスパフォーマンスには定評があったが、今回のライブではさらにクオリティアップ。再現度がすごい！

それぞれの力を存分に発揮しきったステージング。10の輝きは、しっかりとファンの心に届いたはず！

EPISODE：03

惑星海に来たやつら

Men's kingdom.

まさ　何やら開演前からすごい盛り上がりなのだが、この場合はアイドルの名前を呼べばいいのか声優の名前を呼べばいいのか、そこのところどうなのかね君。

ケソ　いやまあ……個人が比重を置いてる方じゃないですか？ お、そろそろ開演ですよ（ブザーON）。

高木社長　「ウォホン、プロデューサーの諸君、よく来てくれたね……」

（会場は社長コール）

まさ　あわ、あわわわ、この社長コールは一体何事かね君？

ケソ　なぜか毎回、社長が登場するたびに怒とうの社長コールが起こるんです。魂のお約束ってヤツですか。

まさ　こうも社長コールが続くと、賃上げ要求をしている組合の集会みたいな趣でもある。

ケソ　お、一曲目は「THE IDOLM@STER」からっすね。ヤフーー！

（続けて「ポジティブ！」「My Best Friend」「魔法をかけて！」）

ケソ　ムッハァ〜。ど、どっすかマサ兄ィ、この募留帝磁は!?

まさ　いやあ、実は正直驚いているさね。ここまでゲームの雰囲気を再現しているとは。

ケソ　でしょタモさん!?（出川）

まさ　歌声は当然として、ダンスの再現度はすごいな。特に、さっき聴いた「魔法をかけて！」はゲームのイメージそのまま……というか、原作以上にクオリティー高須クリニックだといえるのではないか。

ケソ　律子役の若林直美さんはゲーセンに足を運んではTV出演のダンスをチェックして、実際にライブ用の振り付けを組み上げたというリビングレジェンドなのですよ。

まさ　こ、こりゃあ予想以上にすごいでえ〜。近年の声優ライブは、みんなこんな感じなのかね君。

ケソ　いや、アイマスライブの完成度は異常です。つか、その辺のオリコン上位アーティストのライブよりも密度が濃いっちゃなかとかね。

まさ　シッ、お黙りなさい君！ 次は我のお気に入りの「relations」じゃないかね。ふんぬぐるるる！

（SE：鬼神光臨落雷音）

ケソ　ゲェーッ！ まさ兄ィが覚醒し、ティール！ このライブ……ただでは終わりますまい。

A：Zepp東京に乗り込んだモセル軍団！ 会場はすでに豪腕プロデューサーたちがひしめき合い、ワクテカMAXでアイドリングしていたのだ！ B：最初は引け腰だったまさ兄ィ。しかし、過去のライブが遭遇した「豪雪伝説」や「豪雨伝説」を語って聞かせると、徐々にまさ兄ィの顔にも笑顔が……ということはなく、逆に不安は募る一方だったとか。C：会場には、多数の花束が！ その中には、ダップセがよく引き篭もっているスマ館（通称・笑）から贈られた花束も。D：熱狂するプロデューサーたち！ 老いも若きもスペースノイドもアースノイドも、皆が一丸となって燃え上がった瞬間である。これだけ人と人が分かり合えるなら……シャアもきっと隕石を落とさないに決まってらあ。E：どことなくやり過ぎ感が漂う一枚だが、ライブ中はおおむねこんな感じでした。今回のライブの途中では恒例のミニドラマも上演され、恐怖のオーディション審査員（ダンス）もゲストとして登場！ アーケード版には軽口哲也なる通称があったのだが、実はコレは正式名称ではなかったのです！ という事実をここでシレっと皆さんにお伝えしておきます（ちなみにボーカル＆ビジュアル審査員も仮名とのこと）。F：ライブ後、燃えつき症候群に陥ったダップセ二人。命の火が消えかけていたにも関わらず、会場近くにあるお台場ラーメン国技館への情熱は失ってはいなかったと文献に記されている。

EPISODE：04

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　まあSNKGで、ケソの危惧をよそに無事にライブは終了！（擦）

ブニョ　想像以上に面白かったです。ゲームをやってるとニヤリとする演出が随所にあったのが心憎いね。

ケソ　この調子でいけば夢のドーム公演も実現しそうよ！

ブニョ　「生とかち」を聴けたのが僕的には満足でした。

ケソ　この調子で、アーケードで『アイマス』の新作が出てほしいなぁ。

ブニョ　初代『アイマス』が開発から発売まで4年かかってるから……次に出るのは2010年ごろかな？

ケソ　そ、そのころにはマクロスが落ちてきちゃうë！

まさ　んがしかし、この熱気を末永く維持していれば、次のムーブメントにつなげられるのは確実じゃて。皆で一丸となって盛り上げていくことにより、アイドルは未来永劫不滅の存在になるのではないかな？

ブニョ　おお……ダップセらしからぬまともなシメを……。

ケソ　盛り上げていくので、チケット代まけてください。

ブニョ　ダメです。　（続く）

アーケードゲームライブラリー

第53回　少年は石で怪物城を破壊する

ノーティーボーイ

（ジャパンレジャー 1982年3月）

ゲーム画面の中で生き生きと活躍するキャラクター描写がもてはやされていた82年には、多くの新鮮な作品が登場している。当時東京・用賀にあったゲーム機の販売会社ジャパンレジャー（現在のジャレコ）は、ビデオゲームの流行を受けて80年前後から、センチュリー社など海外メーカー製の宇宙戦争をモチーフにしたビデオゲームの国内販売を手がけていた。そしてこの年、初めてコミカルな内容の自社製ゲーム『ノーティーボーイ』を発表する。

石を投げて敵と戦う

ノーティーボーイとはいたずら好きな少年という意味。ただ敵は怪物やお化けであり、決していたずらでは済まされ無いのだが……。怪物の国に迷い込んだ少年が敵をかわし城塞にあるドクロの旗を倒すのが目的で、上下にスクロールする縦長マップの最上部に城塞があり、障害や敵を越えて進んでゆく、4パターンループのゲーム内容になっている。

4方向レバーで移動し、向いている方向に投石する。ボタンを短く押すと近くに、長押しで遠くに石が飛ぶため、届く範囲であれば障害物越しに攻撃できるなど、ち密な操作感が特徴的であった。

森や柵などの障害物は壊して進むこともできるが、橋や城壁の付近は壊せない、と、地形により移動ルートに制約があるのもポイント。途中にあるトーチカは、タイマーが0になるまで安全地帯となり、退避場所として使える。

主な敵はモンスター、ゴースト、ロボットの3種類。それぞれ性質が異なるが、あまり利口な動きではなくふらふらと近寄って来る感覚だ。基本的には石を当てるとしびれてその場に倒れ、もう一発当てると消滅する。しびれた敵は触れてもミスにならず、ほかの敵が近寄りにくい効果を利用して、進路を確保するテクニックも見受けられた。

1面では森を抜け柵を越え、川の橋を渡るが、このときドラゴンが出現し炎を吹くことがあるので注意が必要。アイテムは取ればボーナス点となる。

ゲーム進行の助けとなるのは突然マップ上に出現する？マークで、これに石を当てると一定時間無敵となり、この間に敵を倒したり距離を進めることができる。特に敵の数が多くなる先の面では、いかに？マークを使うかがポイントとなる。

スタート地点から画面をスクロールさせて上に進むが、戻ることもできる。左右の切れている場所では反対方向にワープできる。このワープは敵も抜けられるが、扉のある地点は少年しか通過できない。

上部の城塞にあるドクロの旗を攻撃して、すべて倒せばクリアとなるのだが、石で旗を狙うにはボタンの長押しで距離を調節しなければならず、その間に迫って来る敵にも注意が必要となかなかスリリング。また2面ごとに、いろいろな物を落として怪物をこらしめるボーナス面が出現する。

いかに敵を足止めしながら旗を攻撃するかがクリアの基本だが、敵の数が多く何度も倒すことで配点がインフレし点が稼ぎやすいことから、クリアは二の次で高得点を狙うプレイヤーも多く、ついには敵がほとんど近寄ってこず、延々と点を稼げる安全地帯が発見されてしまい、メーカーは対策を余儀なくされた。もちろんゲームは良くできていたが「安全地帯を利用した永久パターン」が広まった最初のビデオゲームであったことの方が語りぐさになっている。

基本画面

城塞に掲げられたドクロの旗は面により本数や配置が異なる。旗と旗の間に着弾させれば一度で2本の旗を倒せるなどの技もあった。投石ボタンの押し時間による距離調節がポイントであった。

2面クリア毎に突入するボーナスゲームの画面。飛行船からいろんなものを投下して、下部を不規則に動く怪物に当てた数によってボーナス得点が変わってくる。敵はまったく謎の生物だが表情は面白く感じた。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。キャラクターや説明がびっしりと書かれた非常に細かい内容の説明書となっている。恐らく当時では最大の情報量が記載されたインストだ。

戦争ゲームの手りゅう弾感覚

『ノーティーボーイ』はゲームジャンルとしてはコミカル物アクションゲームに分類されるが、そのゲーム性を見ると比較的シューティングゲームに近いものが感じられる。

70年代に米国アタリ社などが発表した戦車モノのアクションシューティングゲームは日本でも人気となり、80年ごろから『R2Dタンク』（シグマ）や『タンクバタリアン』（ナムコ）など国内メーカーも次々と作品を登場させていた。上下左右に移動しながら敵を迎え撃つ戦車ゲームの戦略性は、大ヒットした『スペースインベーダー』のようなシューティングとはまた違った面白さが受け入れられ定着していたのだ。

戦車ではなく人間自らが弾を撃つ描写では『ワープ&ワープ』（ナムコ）などがあるが、『ノーティーボーイ』はボタンを押す長さで着弾距離が調節できる点で、攻撃方法に幅をもたせることができた。「奥の物を破壊するには手前の物をまず壊す」といった従来のシューティングの常識をくつがえす画期的な攻撃方法は、その後の戦争物ビデオゲームでの手りゅう弾攻撃にも受け継がれている。

ジャパンレジャーは、ノーティーボーイの続編に当たる『ポップフレーマー』を発売し、翌83年春にそれまで使っていたブランド名「ジャレコ」を新社名にする。これをきっかけに販社としてではなく、ゲームメーカーとして認知されてゆくこととなる。

同社初期のゲームは荒削りな部分も多かったが、このゲームのような「やんちゃさ」を感じる作品も数多く登場させ、熱狂的なプレイヤーを作っていった。その伝説はこのゲームからはじまったといえるかもしれない。

紆余曲折を経ながらも、ジャレコのブランドは今も健在だが、その出発点となったアーケードの新作ゲームは久しくお目にかかれていない。

米国ゲームの販売を手がけ、アジアの企業と手を組むなど世界を視野に据えたジャレコは、世界における「ジャパン」の位置づけであることを常に意識し続けていたのではないか。いつの日か再び、ジャレコのノーティーな新作を見ることを願いたい。

マップには森や柵、そして敵がまるで迷路のように立ちふさがるが、左右へのワープゾーンも使いながらかわして上へと進もう。頼りになるのは手に持った石での攻撃のみ！

募 集

【お知らせ】

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
(アミューズメント通信社)

「マイコンBASICマガジン・アーケードゲームグラフィティ」
(電波新聞社)

「オールドゲームの世界」シリーズ
(流線堂)

「究極ビデオゲームリスト2003」
(AMPグループ/アマチュアライン)

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

©サンライズ・バンダイビジュアル

TVアニメ『アイドルマスター XENOGLOSSIA』オープニング主題歌

『微熱S.O.S !!』

発売元：ランティス／LACM-4363／on sale!／価格：1,200円（税込）

アーケードゲームを出発点とした多方面への展開で人気を獲得した、『アイドルマスター』のアニメ版、『アイドルマスター XENOGLOSSIA』のオープニング主題歌が早くも登場！

アニメでは世界観、設定、ストーリーを大胆にアレンジ。巨大ロボットと少女たちが織りなす勇気と友情の物語となっている。そのオープニングを飾る歌にふさわしく、数々のゲーム、アニメの主題歌を歌ってきた橋本みゆきさんが、POPを基調としながら、力強いLOVE BEATを感じさせてくれるぞ。

アニメは現在、U局系ネットで絶賛放送中。ゲームとは違う舞台でのヒロインたちの活躍に注目だ。

■収録内容
「微熱S.O.S!!」
　歌：橋本みゆき
「ムーンライト・ラビリンス」
　歌：橋本みゆき
「微熱S.O.S!!」
　(off vocal version)
「ムーンライト・ラビリンス」
　(off vocal version)

©窪岡俊之　©NBGI

DJCD「ラジオdeアイマSHOW!」Vol.4

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0016／on sale!／価格：3,150円（税込）

第2期シリーズも好評配信中のWebラジオ「ラジオdeアイマSHOW!」。先月発売の「Vol.3」に続き、早くも「Vol.4」が登場！　今回も「Engage!」の中村繪里子さん、今井麻美さん、仁後真耶子さんがパーソナリティを務めている。ゲストは律子役の若林直美さん、あずさ役のたかはし智秋さんが登場するぞ。ゲームではお姉さん、お母さん的な立場の二人を相手に、「Engage!」の三人がどうやって番組を盛り上げていくのか楽しみだ。そしてセリフは少ないものの、重い一言で毎回強烈な存在感を放つ高木社長も、パーソナリティの一人と思っていいのでしょうか!?

■収録内容
1日目（ゲスト：若林直美）
「オープニング」
「ふつおた」
「アイマスクール 課外授業 部活編」
「レッスン」
「エンディング」
2日目（ゲスト：たかはし智秋）
「オープニング」
「ふつおた」
「アイマスクール 課外授業 放課後編」
「レッスン」
「エンディング」

虫姫さまふたり オリジナルサウンドトラック

発売元:ケイブ/CVST-0006/05.07on sale!/価格:3,830円(税込)

©2006 CAVE CO.,LTD

※画像はイメージです。実際の商品画像と異なる場合があります。

現在は新バージョンとなる『Ver.1.5』がゲームセンターで好評稼働中の、『虫姫さまふたり』のサウンドトラックCDが登場だ。ゲーム中に使用されるすべての楽曲に加えて、レコ姫、パルム、女王ラーサのボイスコレクションを収録。Bonus Trackとして、イメージソング「キンイロの星降るうたかたの夜に」を含む全17曲が収録されている。

そして付属する購入特典が充実! 描き下ろし特別仕様ジャケット、ブックレットのほかに、フルカラー24ページのビジュアルブックと、『虫姫さまふたり』特製携帯ストラップとストラップヘッドが同梱されている。

なお、このサントラCDはケイブ公式HP(http://www.cave.co.jp/)、またはケイブが運営する携帯サイト「極上シューティング」、「ゲーセン横丁」のみでの取り扱いとなる。4月23日より上記のケイブ公式HPで、収録曲の試聴が可能になっているので、購入の前に聴いてみてはいかが。

■収録内容
「王子さま9歳」
(Select)
「旅立ちのふたり」
(Stage1)
「獣たる鼓動」
(Boss)
「やったぁ!」
(Stage Clear)
「凍える水晶の海」
(Stage2)
「シンジュが森の反乱軍?」
(Stage3)
「漆黒の甲獣王」
(Stage4)
「狂おしいほどに」
(Stage5)
「泣け!わめけ!!」
(Last Boss)
「香魂の空」
(Secret ?)
「捨て駒」
(Game Over)
ほか、Bonus Track、Voice Collectionを含む全17曲を収録

アイドルマスター Gratitude ～グラッティテュード・感謝～(アニメイト限定版)

発売元:バンダイナムコゲームス/765PRO-0007/04.28on sale!/価格:2,250円(税込)

©窪岡俊之 ©2003 2007 NBGI

※画像はイメージです。実際の商品画像とは異なります。

『アイドルマスター』オフィシャルショップ「765プロダクション商品企画部」で、如月千早のバースデー記念企画グッズとして去年の3月に76.5時間限定発売された、『Gratitude ～グラッティテュード・感謝～』。彼女が自分のバースデー記念コンサート(架空)で歌ったカバー曲を収めたマキシシングルCDが、完全リニューアル版で復活したぞ! 出演は千早役の今井麻美さんと、小鳥さん役の滝田樹里さん。名曲「オリビアを聴きながら」、懐かしの名作アニメ『ロミオの青い空』の主題歌「空へ…」をはじめ、オリジナル版の全曲に加え、リニューアル版限定追加トラックとして、あの「ふたりのもじぴったん(如月千早Ver.)」を収録!

ブックレットは、今井麻美さんのスペシャルインタビューと、本商品のための描き下ろしイラストが満載のスペシャル版となる。

このCDはアニメイト独占販売商品として、全国のアニメイト店頭、及びアニメイト通販、アニメイトTV通販のみでの限定販売となるので、公式HP(http://www.animate.co.jp/)で詳細をチェックしておこう。

■収録内容
「開幕」
「オリビアを聴きながら」
歌:如月千早
「幕間その1～苦悩～」
「空へ…」(『ロミオの青い空』主題歌)
歌:如月千早
「幕間その2～問題発生!?～」
「Jupiter」
歌:如月千早
「閉幕～感謝～」
「付随～如月千早の考察～」
リニューアル版追加トラック
「ふたりのもじぴったん」(如月千早Ver.)
歌:如月千早

以上含む、全11トラック収録

ゲームセンターイベントリスト

気候のいい5月の連休は、ゲームセンターにとってもかき入れ時。当然イベントにも力が入ります! 今年もイベント三昧の楽しい連休を過ごそうではないか!

北海道・東北

北海道

★G-Baoa.g (ジーバオアグー)
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

日付	時間	イベント
5/12	20:00	GGXX ΛCORE 大会

★スガイコトニ
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

日付	時間	イベント
5/4	14:00	DDR superNOVA 大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★サム・ワン
宮城県柴田郡村田町大字沼辺杜丹山42-1 ☎0224-52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

日付	時間	イベント
5/26	19:30	VF5 Ver.B 公式大会

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
5/3	26:00	戦場の絆 大会
5/4	16:00	頭文字D Ver.4 大会
5/5	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
5/6	13.00	ムシキング 公式大会
5/12	20:00	WCCF 大会
5/19	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
5/20	13.00	ムシキング 公式大会
5/26	26:00	戦場の絆 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい

関東

茨城県

★ゲームゾーン タッチ
登米市迫町佐沼字中江4−15−1 ☎022-023-2022

日付	時間	イベント
5/4	13:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811
http://makiap.haru.gs/

日付	時間	イベント
5/5	22:00	鉄拳5 DR 大会
5/12	21:00	VF5 Ver.B 公式 大会
5/13	15:00	アルカナハート 大会
5/19	22:00	鉄拳5 DR 大会
5/20	20:00	KOF'98 大会
5/20	21:00	SUPER SFII X 大会
5/26	21:00	VF5 Ver.B 大会
5/27	15:00	GGXX ΛCORE 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
5/4	18:00	GGXX ΛCORE 大会
5/19	18:00	GGXX ΛCORE 大会

※参加費100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
5/5	21:30	麻雀格闘倶楽部5 大会
5/6	15:00	MBAC Ver.B 大会
5/6	18:00	GGXX ΛCORE 大会
5/13	15:00	HYPER SFII 大会
5/13	18:00	SFIII 3rd 大会
5/27	15:00	MG02 大会 HR杯

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

日付	時間	イベント
5/26	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週金曜	18:00	SFIII 3rd フリープレイ
毎週土曜	20:00	GGXX ΛCORE 大会
毎週土曜	18:00	MBAC Ver.B 大会
未定	19:00	パカパカパッションSP 大会

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

日付	時間	イベント
5/12	23:00	VF5 Ve.B 3on3 大会 ◆参加費一人200円
5/13	18:00	SFIII 3rd 3on3 大会 ◆参加費一人100円
5/18	20:00	KOF'98 2on2 大会 ◆参加費一人100円
5/19	23:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第41回プレ軍総杯 ◆参加費一人100円
5/26	20:00	第4回 アルカナハート 大会 ◆参加費一人100円
5/27	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費一人100円

※すべて当日受付のみ

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

日付	時間	イベント
5/20	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル20 ◆参加費500円詳細は http://avalonsgate.netまで

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
5/4	終日	鉄拳5 DR フリープレイ ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
5/11	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ VF5 Ver.B イベント ◆100円2クレジット
5/18	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ アルカナハート フリープレイ
5/25	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ QMA 4 イベント ◆100円2クレジット

※フリープレイはすべて終日・参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
5/5	15:00	第21回 GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費一人50円
5/19	15:00	第5回 アルカナハート 2on2 大会 ◆参加費一人50円
5/26	15:00	第III戦 MBAC Ver.B 2on2ランバト 5戦目 ◆参加費一人50円

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1〜3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
5/4	15:00	RB餓狼伝説2 フリープレイ ◆参加費200円
5/5	14:00	RB餓狼伝説2 大会 ◆参加費200円
5/6	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆チーム内の同機体禁止。「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで
5/13	15:00	機動戦士Zガンダム DX 4on4 大会 ◆チーム内の同機体禁止
5/19	17:00	餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆参加料500円
5/20	15:00	マーヴルVS.カプコン2 2on2 大会 ◆キャラクター変更可能
5/27	15:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 2on2 大会 ◆闘劇 06ルールに準ずる

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
5/5	20:00	SFIII 3rd ランバト
5/19	20:00	SFIII 3rd ランバト
5/20	17:00	SCIII AE SCNランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
5/6	18:00	KOF2002 大会
5/11	20:00	KOF'98 ランバト
5/13	18:00	アルカナハート ランバト
5/25	20:00	KOF'98 ランバト
5/27	18:00	アルカナハート ランバト

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

日付	時間	イベント
5/5	19:00	第12回 SCIII AE SCNランキングバトル
5/26	15:00	第4回 MBAC Ver.B2 2on2 大会
5/26	19:00	第23回 鉄拳5 DR 3on3 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル 1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

日付	時間	イベント
5/4	終日	アルカナハート フリープレイ
5/27	15:00	QMA4 大会

★ムー大陸 立川店
東京都立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295
http://www.g-sen.net/lb_shop.php/162/

日付	時間	イベント
5/5	19:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
5/13	13:00	三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会 ◆参加費500円。5/6より受付開始

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
http://www.popy.tv

日付	時間	イベント
5/3	19:00	第11回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
5/13	16:00	第4回 アルカナハート FULL! 大会
5/20	17:30	第6回 VF5 Ver.B 公式大会 in テクノポリス

※参加費1人100円。当日30分前エントリー可。
詳しくはHPにて

★新潟POPY
東京都立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295
http://www.g-sen.net/lb_shop.php/162/

日付	時間	イベント
5/13	14:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
5/19	20:00	VF5 Ver.B 大会
5/20	14:00	アルカナハート 2on2 大会
5/26	20:00	鉄拳5 DR 大会
5/27	14:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

日付	時間	イベント
5/3	20:00	頭文字D ver.4 大会
5/4	21:00	鉄拳5 DR ランバト
5/5	20:00	HYPER SFII ランバト
5/12	20:00	頭文字D ver.4 大会
5/19	20:00	鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯
5/25	21:00	鉄拳5 DR ランバト
5/26	21.00	VF5 Ver.B 公式大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

日付	時間	イベント
5/5	19:00	MBAC Ver.B 2ON2 大会
5/12	20:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
5/19	20:00	アルカナハート 大会
5/26	20:00	KOF'98 大会

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

5/6 17:00 VF5 Ver.B 公式大会
5/13 18:00 三国志大戦2 公式大会
5/20 17:00 頭文字D Ver.4 大会
5/27 17:00 鉄拳5 DR 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません。

岐阜県

★オアシス本店
岐阜県羽島郡岐南町八剣7-15 ☎058-245-1112

5/13 12:00 アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル1 詳細はhttp://projectag.netまで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

5/5 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
5/6 14:00 GGXX ΛCORE 大会
5/12 14:00 アルカナハート 大会
5/19 14:00 GGXX ΛCORE 大会
5/20 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
5/26 14:00 MBAC Ver.B 大会
5/27 14:00 アルカナハート 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

5/20 19:00 VF5 Ver.B 公式大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

5/6 15:00 MBAC Ver.B 大会
5/11 25:00 鉄拳5 DR 大会
5/13 15:00 GGXX ΛCORE 大会
5/20 15:00 MBAC Ver.B 大会
5/25 25:00 鉄拳5 DR 大会
5/27 15:00 アルカナハート 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

5/6 17:00 MBAC Ver.B 大会
5/20 17:00 GGXX ΛCORE 大会
5/27 17:00 アルカナハート 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

5/13 19:00 VF5 Ver.B公式大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

5/6 10:00 三国志大戦2 大会
5/12 17:00 SFII X 大会
5/19 12:00 QMA IV 第27回 関西ランバト
5/20 15:00 SF ZERO3 第72回 2on2 関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

5/6 17:00 湾岸ミッドナイト2 大会
5/13 15:00 QMA IV 大会
5/20 19:00 ロックンボウロラマ 大会
5/27 17:00 頭文字D Ver.4 大会
毎週金曜 17:00 GGXX ΛCORE 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

5/6 17:00 VF5 Ver.B 公式大会
5/20 15:00 アルカナハート 大会
5/27 15:00 QMA IV 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

5/19 19:00 鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

5/13 18:00 鉄拳5 DR 北大阪格闘王杯 第一弾 ◆4/30の予選を勝ち抜いたプレイヤーのみ参加可能
5/19 18:00 KOF XI 大会 ◆参加費無料

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

5/2 20:00 三国志大戦2 大会
5/9 20:00 ベースボールヒーローズ2 大会
5/11 20:00 アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
5/13 15:00 ガンダムSEED DESTINY大会
5/16 20:00 三国志大戦2 大会
5/20 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
5/26 20:00 ベースボールヒーローズ2 大会
5/27 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会 ウルフ杯

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo.am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

5/6 15:00 GGXX ΛCORE 大会
5/12 終日 月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
5/13 15:00 CVS 2 大会
5/19 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
5/19 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
5/20 15:00 アルカナハート 大会
5/27 15:00 MBAC Ver.B 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

5/11 19:00 第9回 アルカナハート FULL! 2on2 大会
5/12 19:00 SCIII AE SCNランバト 第V期 第4戦
5/20 16:00 第35回 TRF2 大会
5/25 19:00 第10回 アルカナハート FULL! 2on2 大会
5/26 19:00 SCIII AE SCNランバト 第V期 第5戦
5/27 16:00 第36回 TRF2 大会
毎週土曜 12:00～17:00 MBAC Ver.B 対戦会 ◆参加費500円
毎週日曜 18:00～23:00 アルカナハート FULL! 対戦会 ◆参加費500円
毎週月曜 18:00～23:00 SCIII AE 対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

5/6 17:00 GGXX ΛCORE 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
5/13 17:00 バトルファンタジア 大会
5/20 17:00 MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
5/27 17:00 GGXX ΛCORE 大会
毎週日曜 10:00～16:00 MBAC Ver.B フリープレイ ◆参加費お一人様500円

※エントリー受付は大会開始30分前まで
指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週日曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

5/5 18:00 GGXX ΛCORE 大会
5/6 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
5/12 18:00 アルカナハート 大会
5/13 17:30 三国志大戦2 全国大会予選
5/19 18:00 GGXX ΛCORE 大会
5/20 18:00 VF5 Ver.B 公式大会
5/26 18:00 バトルファンタジア 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1F ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

5/12 19:00 VF5 Ver.B 公式大会
5/19 14:00 頭文字D Ver.4 姫路最速伝説2
5/26 19:00 三国志大戦2 覇業への道「前哨戦」
5/27 11:00 三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

5/3 11:00 三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会 ◆参加費500円
5/5 19:00 バーチャロン OT5.66大会
5/6 15:00 第四期 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【天一 第二期 第十五幕】
5/6 18:00 第5回 アルカナハート 大会 ◆参加費100円
5/13 16:00 VF5 Ver.B 公式大会【FIGHT6】 ◆参加費100円
5/19 18:00 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 3on3 大会 ◆参加費一人100円 ※開始時間に変更有り
5/20 15:00 第四期 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【天一 第二期 第十六幕】
5/20 18:00 第5回 MBAC Ver.B2 大会 ◆参加費100円
毎週土曜日 15:00 第6期 GGXX ΛCORE ランバト ◆参加費100円

※予定の大会につきましては、HPをご参照下さいませ。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

5/5 19:00～24:00 バトルギア4 フリー走行イベント
5/6 15:00 頭文字D Ver.4 大会
5/12 19:00 MBAC Ver.B 大会
5/13 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
5/19 19:00 ベースボールヒーローズ2 大会
5/20 15:00 アルカナハート 大会
5/20 18:00 三国志大戦2 公式大会
5/26 19:00 GGXX ΛCORE大会
5/27 15:00 QMA IV 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

5/5 19:00 MBAC Ver.B ランバト
5/12 19:00 GGXX ΛCORE ランバト
5/19 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
5/25 19:00 MBAC Ver.B 2on2 大会
5/26 19:00 GGXX ΛCORE 2on2 大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
三重県鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

5/20 未定 アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル20 詳細はhttp://avalonsgate.netまで

Event Pick Up!

集え次代を担う君主たちよ!『三国志大戦2～若き獅子の鼓動～』全国大会開催!

予選参加店舗数約700店! という空前の規模で開催される『三国志大戦2』の全国大会。今月はイベントリストから、5月に予選が実施される店舗をPick Up! 参加予定の人は大会の公式HP（http://am.sega.jp/utop/news/hagyo_4/）で各店舗の受付方法も確認しておこう。決勝大会は7月下旬に東京で開催される予定だ。日本全国の眠れる獅子たちの奮起を期待する!

『覇業への道～若獅子の覚醒～』予選開催店舗

開催日	開催時間	開催店舗
5/13（日）	13:00	ムー大陸 立川店
5/13（日）	18:00	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
5/13（日）	17:30	チャレンジャー関大前店
5/27（日）	11:00	クラブ セガ 姫路 OS
5/3（木・祝）	11:00	セガ 三宮 サンクス
5/20（日）	18:00	キャノンショット
5/27（日）	14:30	セガ ワールド 松江
5/20（日）	18:00	広島ギーゴ
5/5（土・祝）	16:30	ハイテク セガ 新居浜
5/27（日）	15:00	天神ギーゴ
5/13（日）	15:00	ハイパーメッセ

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

5/3	20:00	GGXX ΛCORE 大会
5/4	20:00	QMA Ⅳ 大会
5/12	20:00	頭文字D Ver.4 大会
5/19	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
5/26	20:00	アルカナハート 大会

島根県

★セガワールド松江
島根県松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

5/3	19:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会
5/4	19:00	KOF'98 大会
5/5	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
5/19	18:00	頭文字D Ver.4 大会
5/25	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
5/27	14:30	三国志大戦2 公式大会

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

5/5	20:00	VF5 Ver.B 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

5/12	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

広島県

★広島ギーゴ
広島県広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

5/10	18:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円
5/13	15:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
5/20	15:00	三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会 ◆参加費500円
5/24	16:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

5/3	15:00	旋光の輪舞SP 大会 ◆ファビアンA3禁止
5/6	15:00	SFⅢ 3rd 大会
5/20	15:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ禁止
5/27	15:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム2on2 大会 ◆機体ランダム

山口県

★ハイセクセガ JR下関
山口県下関市竹崎町4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

5/6	16:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆参加費100円
5/13	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1人100円
5/20	16:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円
5/27	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1人100円

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i.cfm?i=fantacya

5/13	14:00	第19回 GGXX ΛCORE 3on3 大会

香川県

★戦〜ikusa〜
高松市高松町字吉田2554-18 ☎087-843-2788

5/20	19:00	SCⅢ AE 大会
5/27	19:00	バトルファンタジア 大会

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
愛媛県新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

5/3	17:30	頭文字D Ver.4 大会 ◆参加費100円
5/4	17:30	旋光の輪舞SP 大会 ◆参加費100円
5/5	16:30	三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会 ◆詳細は大会公式ホームページをご覧ください
5/6	17:30	バーチャロンフォース 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
5/12	17:30	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円
5/13	17:30	MBAC Ver.B 大会 ◆参加費100円
5/19	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
5/20	17:00	WCCF 大会 ◆参加費500円
5/26	17:30	MBAC Ver.B 大会 ◆参加費100円
5/27	17:30	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

5/4	19:00	GGXX ΛCORE 大会
5/11	19:00	アルカナハート 大会
5/18	19:00	MBAC Ver.B 大会
5/25	20:00	VF5 Ver.B 公式大会(予定)

★タイトーステーション博多
福岡県福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラマルチメディア博多4F ☎092-477-3551

5/13	12:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル ◆参加費500円 詳細はhttp://projectag.netまで

★天神ギーゴ
福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://sega.jp/

5/27	15:00	三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-12 ☎093-963-7850
http://location.sega.jp/loc_web/hyper_messe.html

5/5	19:00	MBAC Ver.B 大会
5/12	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
5/13	15:00	三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会
5/19	19:00	GGXX ΛCORE 大会
5/26	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

★楽市楽座ショッパーズ店
福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-715-3775

5/20	12:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル20 ◆参加費500円 詳細はhttp://avalonsgate.netまで

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

5/4	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
5/5	19:00	GGXX ΛCORE 大会
5/19	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
5/20	14:00	アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
5/26	19:00	三国志大戦2 大会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

5/13	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
5/27	16:00	アルカナハート 大会 九州崩壊までの大会4回目 ◆現時点では旧ver の予定

熊本県

★セガ・マービィー
熊本県熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

5/3	16:00	バーチャロンフォース大会
5/4	19:00	MBAC Ver.B2 第5回 ランバト
5/5	18:00	SFⅢ 3rd 大会
5/11	19:00	GGXX ΛCORE 第3回 ランバト
5/13	19:00	VF5 Ver.B 第6回 公式大会
5/18	19:00	MBAC Ver.B2 第6回 ランバト
5/25	19:00	GGXX ΛCORE 第3回 ランバト
5/27	16:00	三国志大戦2 第3回 マービィー頂上決戦 ◆参加費300円

沖縄県

★ハイテクセガ北谷プラザ
中頭郡北谷町美浜3-6-7 ☎098-936-7904
http://location.sega.jp/loc_web/hs_chatanplaza.html/

5/13	21:00	VF5 Ver.B 大会
5/27	21:00	VF5 Ver.B 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催店舗の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせ致しますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

福岡のセイタイトー新宮にて開催された『アヴァロンの鍵 弐』スターターデッキバトルの模様。参加者20名の頂点に立ったのは写真のケイスケ氏。優勝賞品が極めて特徴的な大会です、と主催者談。

賞品の謎のキャラメルを味見し、ご満悦の表情!? のケイスケ氏。辛そうにも見えます。

今月の強者たち

春の訪れとともに、闘劇'07の予選が始まりました。参加者にとって、3月は予選に向けての仕上げと練習試合の時期だったのではないでしょうか。

●スガイコトニ(北海道)
◇ポップンミュージック14 大会　3/25・23名
スタンダード初級部門
優勝:さいばぁ　2位:かりん
スタンダード中～上級部門
優勝:大説斬　2位:マッピー
CP番付部門
優勝:銭形　2位:BEE
バラエティ部門
優勝:マッピー　2位:オルテガ

●ゲームゾーン タッチ(宮城県)
◇アルカナハート 大会　3/25・12名
優勝:大山田ケンタロウ(リリカ)
2位:Fan157@サジ　3位:トキ次郎の友

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇アルカナハート 大会　3/4・12名
優勝:本末転倒(フィオナ)
2位:カレハ
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/10・35名
優勝:森本レオタード(ベネッサ)
2位:水戸晶
◇GGXX ΛCORE 大会　3/25・16名
優勝:ツッパリ(スレイヤー)
2位:のあん

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/3・28名
優勝:はせ(スレイヤー)
2位:さうだ　3位:F・T
◇アルカナハート 大会　3/11・10名
優勝:かもシオ(犬)(このは)
2位:シガ　3位:モチ公
◇GGXX ΛCORE ランダム 2on2 大会　3/17・24名
優勝:はせ(スレイヤー)、うみうし(アクセル)
2位:我流、はっすらぁ　3位:ぴお、ツッパリ

●ルパン122 (群馬県)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/4・18名
優勝:クマ(ポチョムキン)
2位:せん　3位:ミドリ
◇GGXX ΛCORE 大会　3/4・21名
優勝:12都市12ゲッパレ物語(梅喧)
2位:しぐれ　3位:TT
◇HYPER SFⅡ 大会　3/18・16名
優勝:アステカ(ブランカ)
2位:クララ　3位:うなぎJ
◇SFⅢ 3rd 大会　3/18・15名
優勝:イージー(ケン)
2位:ユニオン　3位:マシバ
◇MG02 大会　3/25・16名
優勝:タモリ(魔法使い)
2位:フィー　3位:ミソスケ

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)
◇アルカナハート大会　3/18・14名
優勝:ひまじん(きら)
2位:メガJOY　3位:Dgoma

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/3・23名
優勝:はれ(スレイヤー)
2位:若　3位:知恵の蛇
◇MBAC Ver.B 2on2 大会　3/3・25名
優勝:蒼月(暴走アルクェイド)、道子(シエル)
2位:M氏、タカくん
◇GGXX ΛCORE 大会　3/10・24名
優勝:サトシ(ポチョムキン)
2位:しゅうぜん　3位:グラ
◇MBAC Ver.B 大会　3/10・25名
優勝:knit(暴走アルクェイド)
2位:アミロスミス　3位:コハク…かも
◇GGXX ΛCORE 大会　3/17・33名
優勝:グラ(梅喧)
2位:はれ　3位:若
◇MBAC Ver.B 大会　3/17・24名
優勝:まこう(メカヒスイ)
2位:フクシマ　3位:ヨシ、JMS
◇GGXX ΛCORE 大会　3/24・29名
優勝:FC(ヴェノム)
2位:TOOL　3位:すず
◇MBAC Ver.B 大会　3/24・12名
優勝:knit(暴走アルクェイド)
2位:舞阪　3位:ザク、コハク…かも
◇バカバカバッション2 大会　3/24・5名
優勝:キシンドウ
2位:RAK
◇GGXX ΛCORE 大会　3/31・26名
優勝:絵馬(チップ)
2位:ガシゲン　3位:TOOL
◇MBAC Ver.B 大会　3/31・16名
優勝:カネゴン(吸血鬼シオン)
2位:知恵のへび　3位:ばよ、コハク…かも

●埼玉POPY (埼玉県)
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第37回 プレ軍総杯　3/3・36人
優勝:浅野、93@花京院、KEN
2位:てつお、ちにゃ、えせ
◇MBAC Ver.B 5on5 大会　3/4・160人
優勝:オリンピア2　ねびん(都古)、きつねうどん(赤主)、えんつぃ(秋葉)、ペンギン大将(ワルク)、新風(メカヒスイ)
2位:トマト　neko23(レン)、ジン(翡翠)、YONE(青子)、トミー(シオン)、らっしー(秋葉)
◇SFⅢ 3rd 2on2 大会　3/11・10人
優勝:中学生のソックス　中野(ダッドリー)、ケラ(まこと)
2位:TMT　ヒガ(イブキ)、マギー(チュンリー)
◇ネオジオバトルコロシアム 大会　3/17・19人
優勝:こめまる(楓、ほたる)
2位:fan236ユキーデ(カラテ、ロバート)
◇第2回 アルカナハート 大会　3/18・16人
優勝:こめまる(このは)
2位:夏の幻(はぁと)
◇第10回　SCNポイントランキング　3/21・16人
優勝:イザベラ・ネオ(アイヴィー)
2位:おおさか(マキシ)
◇鉄拳5 DR 大会 第38回プレ軍総杯　3/24・10人
優勝:じん太
2位:よんに
◇VF5 Ve.B 3on3 大会　3/31・15人
優勝:よろしこ一家　千人(KA)、よろしこ(JA)、パパ(AK)

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/18・20名
優勝:クー
2位:セイ　3位:鵜沢

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇第3回 SFⅢ 3rd 3on3 大会　3/3・21名
優勝:タックル前田(ユン)、イケゴ(エレナ)、カイチ(ケン)
2位:ロッキー、まっちゃん、よいどれ　3位:ゴラ、ナガ、ヤマ
◇第4回 SFⅢ 3rd 大会　3/3・24名
優勝:タックル前田(ユン)
2位:リュウケン　3位:エッセンス
◇第3回 アルカナハート 3on3 大会　3/10・39名
優勝:もち(頼子)、たると(美鳳)、ひまじん(きら)
2位:シキ、シミ、先行者　3位:クブ、モロ、O.T
◇第Ⅲ戦 MBAC Ver.B 3on3ランバト 3戦目　3/17・42名
優勝:千神(翡翠&琥珀)、洋(アルクェイド)、ディムロス(軋間紅摩)
2位:こつぶ、神風、タクト　3位:ベイチ、貯金、紅摩
◇第20回 GGXX ΛCORE 3on3 大会　3/20・20名
優勝:真琴(ディズィー)、ナナリー(メイ)、カキン(ポチョムキン)
2位:将、あきざき

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　3/4・12名
優勝:ヤハタガンダム／司(ジャスティス)、YAHATA(ストライクBZ)、司(プロヴィデンス)、司?(ラゴゥ)
2位:ワンパクハウス　畑、田んぼ、ユウ、コニ　3位:絶対パワ～至上主義あおり　ゲイ、の、ムト
◇アルカナハート 2on2 大会　3/11・36名
優勝:かずみLOVE(神依)、びんちょ(はぁと)
2位:るばそ、もっぷ　3位:ねこぢる、boy
◇餓狼MOW ランバト　3/17・20名
優勝:いちろー(グラント)
2位:まゆ　3位:ヨシミズ
◇MBAC Ver.B 大会　3/18・12名
優勝:丸やん(メカヒスイ)
2位:蝶夢　3位:Nira
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 2on2 大会　3/18・32名
優勝:がめんみない／テル君(蒼月)、ガー君(覇王丸)
2位:初石／デブのユウちゃん、変態ふせますたちゃん
3位:みやもと◯の恋路を応援するスレ～この想い 君に届け～　さばみそ@しむしずー周年、ハマファン
◇マーヴルVS.カプコン2 2on2 大会　3/25・12名
優勝:chombo／マルクK・Y、エキタイ(マグニートー、ストーム、サイロック、ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー)
2位:スドーム／チムニー、だう　3位:こへゼノ／こへ、ゼノ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇QMA Ⅳ 大会　3/25・16名
優勝:キルリアン
2位:KYRIE　3位:クレメンテ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第9回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　3/4・10名
優勝:シュガー13、Mr.ティムポ
2位:今井がたりない／リールR、エデン
◇第3回 アルカナハート 大会　3/11・9名
優勝:かめさん
2位:あつろ～さん　3位:毒アンテナ
◇第5回 VF5 Ver.B 公式大会 in テクノポリス　3/18・21名
優勝:地獄中年
2位:深未参段
◇第23回 MBAC Ver.B 大会　3/21・18名
優勝:エルルウ
2位:ぎじん　3位:RMM

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR ランバト　3/2・15名
優勝:KID(ブライアン)
2位:プレジ　3位:ネハン
◇GGXX ΛCORE 3on3 大会　3/3・30名
優勝:ゼノアとその手下　ZENOA(アクセル)、マッチン(テスタメント)、EKIちゃん(ザッパ)
2位:伍代目／B&G、ヤムチャ、ぽち
3位:キティ連合　B.B、ロリ、ほたる　同3位:naiパワーズ／nai、とんぼ、じゃり
◇鉄拳5 DR ハリソン杯　3/17・12名
優勝:ネハンチーム／ネハン(平八)、じゃり(シャオユウ)、ガク(ファラン)、むにゃ(ニーナ)、YUU(ロウ)、クロス(ブライアン)
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/24・33名
優勝:ころ(ジェフリー)
2位:ルフィオ　3位:カート、櫻花
◇HYPER SFⅡ 2on2 大会　3/31・12名
優勝:ズバさん／ドランク(ブランカ)、HAS(リュウ)
2位:33コンビ　ロク、イサジ
3位:ひとりぼっち／アキ、ZKO　同3位:やまね荘　ナミィ、じん

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇アルカナハート 大会　3/3・16名
優勝:でぶ春　2位:いないな　3位:EFJ
◇アルカナハート 大会　3/10・12名
優勝:メルブラはびねす勢
2位:ユリアン可愛いよユリアン　3位:プロジェクトK
◇ガディスオリンピック　3/24・12名
優勝:プーロ
2位:チャバモ　3位:まるやき
◇SPF 大会　3/25・エントリー 15名
優勝:BAD
2位:同人　3位:ゲスト
◇アルカナハート 大会　3/31・24名
優勝:イモ虫
2位:刹　3位:プーロ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/18・12名
優勝:シラギ
2位:お師匠　3位:ユーニレイア

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇アルカナハート 3on3 大会　3/10・114名
優勝:コウ、キャメイ、でぐち
2位:梅園、こーだ、つかさ
◇MBAC Ver.B 3on3 大会　3/11・210名
優勝:SBT、ラッキースター、由夢守
2位:きむっ、来来、AI
◇GGXX ΛCORE 第118回 関西ランバト　3/21・133名
優勝:白河直人(エディ)
2位:夜狐　3位:けだこ

●GAME DINO 枚方本店(大阪府)
◇KOF Ⅺ 大会　3/31・12名
優勝:P@ケイちゃんLove(クーラ、リョウ、オズワルド)
2位:にょわ～　3位:KEE-ROC

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇CVS 2 大会　3/11・18名
優勝:2代目セラムン男(ヴァイス・ケン・サガット　Cグルーヴ)
2位:ライ　3位:馬
◇GGXX ΛCORE 大会　3/18・9名
優勝:白河直人(エディ)
2位:白T　3位:SIN
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会　3/24・10名
優勝:オボロ(ヴィクトル)
2位:たかはし　3位:アナブキン
◇アルカナハート 大会　3/25・9名
優勝:こうや(神依)
2位:黒田　3位:俺こん@ゆとり

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)
◇第5回 アルカナハート 2on2 大会　3/3・32名
優勝:やっぱりキャラ的に無理っぽい　こうや(神依)、コウ(神依)
2位:くに信者　キャメイ、キース
◇第5回 MBAC Ver.B 2on2 大会　3/3・21名
優勝:コウさんはロリ好き^^　G01(シオン)、ロリコン(赤主秋葉)
2位:キャ～!!　メイ様～!!　とゆかいな仲間達　ふぁんきゅー、キャメイ
◇SCⅢ AE SCNランバト 第V期 第1戦　3/10・11名
優勝:2K(ザサラメール)
2位:さるすべ　3位:あぶあぶ
◇アルカナハートランバト 第Ⅰ期 第5戦　3/11・11名
優勝:怪傑ロビン(このは)
2位:ひかり　3位:モヘ
◇第6回 アルカナハート 2on2 大会　3/17・30名
優勝:SEED勢／キース(きら)、コウ(神依)
2位:ああああ　梅園、サンダーラブ
◇第6回 MBAC Ver.B 2on2 大会　3/17・30名
優勝:なんでもいいっす^^／G01(シオン)、S(赤主秋葉)
2位:たけし&しゅう／たけし、しゅう
◇第4回 IKUSA外伝 初日3on3　3/24・44名
優勝:愛知の星DC2Kを生暖かく見守るスレ／カイ勢(シャンファ)、北千里雪華(セツカ)、さるすべ(アスタロス)
2位:確反が安い／そうすひ、おおさか、財前
◇第4回 IKUSA外伝 二日目5on5　40名・3/25
優勝:やっぱり確反が安い／おおさか(マキシ)、財前(アイヴィー)、そうすひ(カサンドラ)、西井(ジーク)、二代目みたらしマン(ラファエル)
2位:ロプレイが仕上がってるチーム／もんが、社会の膿、talim jp、たけちん、まさかり仁
◇アルカナハートランバト 第Ⅰ期 第6戦　3/31・12名
優勝:コウ(神衣)
2位:こうや　3位:お米ぽん

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会　3/11・44名
優勝:任せた／かず(紗夢)、コウ(エディ)
2位:つまんねえんだよ　RYO、レナ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/3・10名
優勝:エース(メイ)
2位:Y R　3位:えぬ
◇三国志大戦2 大会　3/4・16名
優勝:畑
2位:空蝉
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　3/11・18名
優勝:え?(ゲイツR、ジンバズーカ)
2位:ワプスが強い　3位:PKO
◇GGXX ΛCORE 大会　3/17・11名
優勝:白河直人(エディ)
2位:ヒデ　3位:享祥
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/18・33名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位:ふみりーん

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇MBAC ver.B 大会　3/11・15名
優勝者:からし(メカヒスイ)
2位:ダイタ
◇バーチャロン OT 5.66 大会　3/25・8名
優勝者:こびゅうん(サイファー)
2位:IKD、ダーク

●クラブ セガ 姫路 OS (兵庫県)
◇第4回 姫路三国志大会　3/10・10名
優勝:超丕龍
2位:クマ～
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/17・24名
優勝:ちゃっぴー(ベネッサ)
2位:腐女

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇GGXX ΛCORE ランバト【Λ 9】　3/3・17名
優勝:ねず(ロボカイ)
2位:まっど　3位:キキョウ@永遠の十四州
◇GGXX ΛCORE ランバト【Λ 10】　3/10・16名
優勝:あっつん(梅喧)
2位:D2　3位:GO
◇GGXX ΛCORE ランバト【Λ 11】　3/17・22名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:GO@ひろゆき色とは言わせない　3位:あっつん
◇GGXX ΛCORE ランバト【Λ 12】　3/31・20名
優勝:R.F(ファウスト)
2位:まっど　3位:イズ
◇GGXX ΛCORE 3on3 大会　3/24・90名
優勝:ぷにショタ／ヲシゲ(ミリア)、るぅ(ブリジット)、少年(テスタメント)
2位:Search and Destroy／どぐら、カダ、ギブスン
3位:NPR　N男@N汚、P.C、R.F　同3位 関西のシュウト　明、六合、けだこ
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【第十一幕】　3/4・16名
優勝:タム=リン(狂四郎)
2位:ツバキ　3位:しわき
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【第十二幕】　3/18・14名
優勝:タム=リン@萬田銀次郎(ガルフォード)
2位:五月雨　3位:コウ
◇MBAC Ver.B 大会【DUEL3】　3/18・11名
優勝:ノエル(志貴)
2位:アグロガイスト　3位:モスクワ
◇アルカナハート 大会【萌3】　3/4・11名
優勝:りょうはる(はぁと)
2位:さといも　3位:ゆた
◇バーチャロン OT 5.66大会　3/3・15名
優勝:チャバネ(フェイ=イェン)
準優勝:N　3位:RPO
◇VF5 Ver.B 公式大会【FIGHT 4】　3/11・24名
優勝:そ様(パイ)
2位:3110　3位:ぱやぱや、四賢者

●ピタゴラスMQ (和歌山県)
◇MBAC Ver.B ランバト　3/3・28名
優勝:水魔人(青子)
2位:ロッドを満月にしならせる男
◇アルカナハート 大会　3/9・12名
優勝:スク水(きら)
2位:ガルルゥ
◇GGXX ΛCORE ランバト　3/10・24名
優勝:しっきー(紗夢)
2位:ムーシャ
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　3/17・32名
優勝:なんちゃって全国／ニット(フリーダム)、ロン(ストライクBZ)
2位:ガリ帝国
◇CVS 2 大会　3/23・30名
優勝:大道楽 A(春麗、京、響)
2位:バロ
◇MBAC Ver.B 2on2 大会　3/24・24名
優勝:どうせゆーしょーだろうけど　まもの(シエル)、でっちん(ネロ)
2位:猫をかける蝕(ry
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会　3/31・23名
優勝:井上さんと坂口さん　ZR(スレイヤー)、玉葱(メイ)
2位:しっきー

●セガワールド松江(島根県)
◇GGXX ΛCORE大会　3/10・20名
優勝:汚肉(ソル)
2位:白　3位:ヘイロン
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/23・23名
優勝:もんごる(レイフェイ)
2位:ベーマン　3位:ジェット、クロロ団長
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　3/24・20名
優勝:2丁目ヒロシチーム
2位:新チーム　3位:ダイスケチーム

●ファンタジスタ(岡山県)
◇アルカナハート 大会　3/4・12名
優勝:柴亜(カムイ)
2位:ゴトゥーゼ様　3位:ほうる
◇VF5 Ver.B 大会　3/10・39名
優勝:えびちり(パイ)
2位:みっちー
◇GGXX ΛCORE 大会　3/11・16名
優勝:パチ吉(ヴェノム)
2位:ダーク　3位:ぐるぽ
◇SFⅢ 3rd 大会　3/31・18名
優勝:福山(春麗)
2位:コバ　3位:ムナカタ

●広島ギーゴ(広島県)
◇第8回 三国志大戦2 大会　3/15・13名
優勝:こはく色
2位:姜子牙　3位:音、諸刃
◇VF5 Ver.B 中国地区エリア決勝大会　3/18・25名
優勝:ぐち(エルブレイズ)
2位:お肉　3位:金欠、アケミさん
◇スーパーマリオブラザーズタイムアタック選手権　3/25・12名
優勝:ヘルベルト・フォン・カスペン、テイルズ
◇第9回 三国志大戦2 大会　3/29・8名
優勝:こはく色
2位:♪ジ～ス♪　3位:天翔燕火、セントライト

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇アルカナハート 2on2 大会　5/4・25名
優勝:オレが最強すぎる件　なお(メイファン)、トリック(このは)
2位:工直市内とかヨユー／ミニッツ、ピアニスト　3位:麺→タレ→麺　ドタバタ☆ジャンゴ、九扇
◇SFⅢ 3rd 2on2 大会　5/10・24名
優勝:下エイジス／しょうぼう(ユリアン)、匁(いぶき)
2位:JESSICA　IZUMI、Kaoru　3位:Cチーム　裏巻き雲、モリサワ
◇北斗の拳 大会　5/11・12名
優勝:ハバネロ(ラオウ)
2位:ドーンサブ　3位:マルボロ
◇MBAC Ver.B 3ON3 大会　5/18・45名
優勝:堀田着せ替えCG集　K男(軋間)、ハウ(シオン)、ハバネロ(ネロ)
2位:我が校は進学校である／ラス、クラノ、柚原カズ
3位:野々村卓哉　Mゾリア、トリック、ルー
◇GGXX ΛCORE 3ON3 大会　5/24・41名
優勝:カイは強キャラなんです!><／アムルタート(カイ)、仮名(スレイヤー)、静(アバ)
2位:失敗なんてないんです／きむら、タクアン、てぽ
3位:ナンコンFC　きしぽん、toki、ここりん
◇ポップンミュージック14 大会　5/25・17名
優勝:Junoh
2位:まぐろ　3位:なな

●プールイン8 (山口県)
◇第18回 GGXX ΛCORE 大会　3/4・21名
優勝:火力をください／かんろ(ソル)、きもにく(アバ)、鎖パパ(アクセル)
2位:超マリヲ狩り／うにゅう、ぶどうおとこ、ヤズ
3位:イノ弱い　なっしー、のんむぅ、トミー
◇第3回 アルカナハート 大会　3/11・10名
優勝:AMY(神依)
2位:ユキヒロ　3位:バッハ
◇中四国九州 MBAC Ver.B 交流戦　3/18・44名
優勝:うんこ強い／DAM(青子)、メガネ(琥珀)
2位:KARAS+CHANNEL　黒鳥、894
3位:ルーシー・マリア・シオ太／シオ、ジャズ

●GAME ショコラ(愛媛県)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/11・10名
優勝:筆頭(チップ)
2位:ホウ
◇アルカナハート 大会　3/25・12名
優勝:えこー(神依)

●戦～ikusa～(香川県)
◇GGXX ΛCORE 大会　3/3・15名
優勝:オコジョ(闇慈)
2位:SAKO　3位:写真屋
◇アルカナハート 大会　3/10・13名
優勝:塾長!　サンクロⅡ1000万は!?(きら)
2位:TAKAYUKI　3位:とほ
◇SCⅢ AE 大会　3/18・14名
優勝:SHK(ザサラメール)
2位:半拡大　3位:さじ
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/25・32名
優勝:宝塚(アイリーン)
2位:◆リブ◇リオン◆◇　3位:ハチマキ、タヒチ

●アミューズメントスペース OPA (福岡県)
◇GGXX ΛCORE ランダム 2ON2 大会　3/2・16名
優勝:遠見 秋紘(ポチョムキン)、shot-put(ファウスト)
2位:たかつか、チャブチャブ　3位:ベッキー、大和 鈴蘭
◇MBAC Ver.B 大会　3/9・10名
優勝:悪性もっさり(琥珀)
2位:パロスペ　3位:逆転裁判
◇アルカナハート ランダム 2ON2 大会　3/16・8名
優勝:マキビ・ハリ(カムイ)、アルル(リーゼ)
2位:お前等も相当なNo think、モータル　3位:ページ、エルンガー
◇VF5 Ver.B 公式大会　3/23・43名
優勝:壬生の狼(カゲ)
2位:シャムネコ　3位:雅鳳、テデザコ
◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 大会　3/30・18名
優勝:Cage、メ様
2位:トッド、トキ　3位:クワトロ、ライダー

●セイタイトー新宮(福岡県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　3/18・20名
優勝:ケイスケ
2位:コリアーノ　3位:蔵人

●天神ギーゴ(福岡県)
◇MBAC Ver.B 九州大会予選　2/24・13名
優勝:鶏雄(ネロ、カオス)
2位:とき　3位:tak
◇GGXX ΛCORE 大会　3/10・23名
優勝:かずな(梅喧)
2位:蒼肉　3位:tkm

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇MBAC Ver.B 2on2 ランバト 第3戦　3/11・36名
優勝:28(さつき)、八雲(翡翠)
2位:みかん、ガチャPン　3位:ソヌ、ヒロ
◇アルカナハート 大会 九州崩壊までの大会3回目　3/25・9名
優勝:八雲(冴姫)
2位:CARD

●ハイテクセガ北谷プラザ(沖縄県)
◇GGXX ΛCORE 九州大会　3/21・8名
優勝:エクレア(ポチョムキン)
2位:ループ

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 ゲームパニック甲府(山梨県)
リブロス元町(兵庫県)

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	TEL
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2 1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ-38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
NEW!	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7 7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.48

東京都 ムー大陸 立川店

店舗情報

住　所　：立川市幸町1-35-7
電話番号：042-538-7295
営業時間：10:00～24:00
URL　：http://www.g-sen.net/lb_shop.php/162/

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※カードゲーム、バーチャファイター 5、頭文字D4は対象外とさせていただきます。

スタッフより

『バーチャファイター 5』は毎月大会を開催しています。腕に覚えのある方はぜひ参加してください!

Access

多摩モノレール泉体育館より徒歩3分。芋窪街道沿い。すずかけ通り交差点角。

兵庫県 リブロス元町

店舗情報

住　所　：神戸市中央区元町高架通1-120
電話番号：078-332-2464
営業時間：9:00～24:00
URL　：http://x49.peps.jp/leebros

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオ・プライズは1プレイサービス。メダルは1000円分購入につき100枚サービスです。

スタッフより

新作ビデオゲームの平日フリープレイが大好評！　音ゲーコーナーも充実！楽しいメダルイベント満載!!

Access

JR元町駅のホーム真下。ローソンの向かい、「LEEBROS」の看板が目印です。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県 NEW!	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年3月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
のーコネパズル たころん（とことんあそぶ）	とことんあそぶ	1,999,999,999	服部	個人申請コムテックタワー（愛知）
			UMC(まじょっこふなっこ)	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ひとりであそぶ	1,326,613,140	UMC(まじょっこふなっこ)	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～		2,188,270	WITHゾンビ@万年S-AAAコンバイン	個人申請YAZワールド四日市（三重）
beatmania II DX14 GOLD	RECOMMEND	8,384	AKI-15	ピタゴラスMQ（和歌山）
	POP	8,384		
	BEAT	9,154		
	MIXTURE	7,310	SOPHIA	
	TECHNO	8,970	SOLFA	
	TRANCE	8,764	AKI-15	
虫姫さまふたり Ver1.5	オリジナル・レコ	514,434,214	えび店長にガン見されて600万落ちorz	Game in えびせん（東京）
	ウルトラ・パルム	2,380,689,090	ダメK.K 鉄の心臓が欲しい…	グッデイ21（東京）
メタルスラッグ6	エリ	32,368,830	☆Y.H☆	個人申請AMUSEMENT LAND Kyontagon（東京）
	クラーク	93,959,040	☆Y.H☆	デイトナIII（埼玉）
	マルコ	32,188,780	ゲームと絵の両立ができないMRXです。	個人申請セガワールド静岡（静岡）
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,670,700	ALZ-マスクド㊙	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-MASTER	5'10"81	A.S	デイトナIII（埼玉）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	7,629,900	えび店長 永久コンボじゃないよ	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,682,400	もちチーズ天	
	メカヒスイ	4,025,500	ツナコーン天	
	ワラキアの夜	4,056,300	えび店長	
	遠野志貴	5,639,700		
	赤主秋葉	5,115,000	名無しのチョン戦士1P	
	蒼崎青子	4,036,400	お腹のラッパがプーだわよ	
	猫アルク	4,719,300	豚天	
	琥珀	5,293,400	次回最終回予定	
	翡翠&琥珀	5,347,800	いかめんたい天	
ザ・ランブルフィッシュ2	オービル	1,111,900	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	バズウ	960,910		
	ベアトリス	1,318,480	Y-S	えの木（高知）
	ボイド	1,210,050	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
メタルスラッグX		7,042,710	UDA	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
メタルスラッグ2		9,485,050	ゴースト骨塚	サブカルチュア（福岡）
戦国ブレード	ハガネ	2,313,900	三流亭大蕨	大久保アルファステーション（東京）
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 VS Z.A.F.T. II	シングル	897,510	琥珀	プレイシティ中央町店（鹿児島）
究極タイガーII	1P側	12,093,260	戦国人	個人申請ゲームセンタードリーム（宮城）
バトルガレッガ	チッタ	16,304,930	T-OMN5 ？ガレ研所長ket	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）
	ミヤモト	17,756,960	T-OMN2号♂x68ま	個人申請ミラクル静岡（静岡）
私立ジャスティス学園		14,021,000	ジャス学創立10周年記念 木之本まいゞん	Game in えびせん（東京）
セクシーパロディウス	マンボ	6,910,500	うめ木	個人申請POWER STICK（神奈川）
	ミカエル	7,163,500	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
天地を喰らうII	張飛	4,270,800	AXIOM-H.Y㊎	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	趙雲	4,539,200		
龍虎の拳2	キング	4,458,190	D.I	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジョン	4,100,170	糸色 倫	
	ロバート	3,125,418	D.I	
バース	連付き	11,037,000	イマサラT.O	個人申請NOVAステーション（愛知）
ファイナルファイト	ガイ連なし	5,009,860	TKC、KGB@FF	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ヘクシオン	スラッシュ	1,617,105	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
ワンダーボーイ		2,727,160	IWB㊎TOR-字カッペ隊！	個人申請アリス金山店（愛知）

講評

●『のーコネパズルたころん』のとことんモードは初回から2名がカウンターストップを達成しています。パズルゲームといえば連鎖でのスコア加算が重要になるケースが多く、本作でもダイヤゲージをためてダイヤが発動したときの連鎖がハイスコアのキモ。タコと網を消し過ぎず、常にフィールド上に残しておくのが、生き延びるコツとのことです。

ちなみにカンストまでの所要時間は1時間30分ほどで、タイム表示も99分59秒でカンストしたようです。CPU戦はタコの種類が少なく、ダイヤゲージがたまりやすいタコファイターを使用のスコア。

●『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～』は各種シークレットボーナスを全取得した上での末尾勝負の時代へ突入。2-3空爆＋陸戦型ガンダムのフライマンタや、4-3「破片を壊せ！」のジムを時間をかけてでも多く倒す方針で、残りタイムとの戦いになっている模様です。また攻略面では1-2シャアとの競争を安定させるために1、3回目でクラッカーを使用しているほか、アムロ第2形態に対してクラッカー四つ、バズーカ四発を使っているとのこと。

●『虫姫さまふたり Ver1.5』は更新がきつくなったのか、はたまたスコトラに気合を入れすぎたのか、わずか2部門の更新になっています。最もプレイヤー数が多いオリジナル・レコは、パターン構築力で他の追随を許さないISO氏の独壇場。なお、基本的な難度が高いウルトラは理論値と実際に出せるスコアの差が非常に離れているので、実際にどこまでのスコアが出せるか今後に注目したいところ。

●古いところでは『私立ジャスティス学園LEGION OF HEROS』の更新に注目。コンボ数が上がるほど飛躍的にスコアが上がっていく本作では、雹と雷蔵を使用した、ジャンプ攻撃を繰り返していく永久コンボが最重要。とある連射装置を使った改造でその永久コンボを安定させたことも今回の更新の助けになったという話です。

●『天地を喰らうⅡ』の趙雲はめったに出現しない7万点のアイテムが出現したプレイをつなげての更新。聞くところによると現在でも同じ店舗でH.Y㊗氏のスコアを抜こうとしているプレイヤーが存在しているとか。ここにきてライバルが出現するというのもすごい話ですね。

HIGH SCORE CLOSE UP！

アルカナハート

© EXAM Inc.

鋼のアルカナで点数効率大幅アップ

今回からキャラ別集計スタートということで、各地のプレイヤーからの申請が集まり、レベルの高い争いが繰り広げられた本作。まずは基本的なスコアシステムの解説から入っていこう。

勝利ラウンドの各種ボーナスはパーフェクトボーナス、アルカナフィニッシュ共に1万点加算。そしてタイムボーナスが1秒につき千点が加算され重要な得点要素になっている。

その技点は各キャラ共通でAボタンで出した基本技は一律100点、Bボタンは200点、Cボタンは500点で、超必殺技は1000点になっていて、コンボの2ヒット目からはどの技も一律50点になるというかなり特殊なシステムだ。

また、負け無しでのボーナスなどは無いため、技点を稼いでわざと1ラウンド負ける「つぶしラウンド」は必須テクニックだ。CPUが弱く、技をそのまま食らってくれる序盤では、ダメージの少ない飛び道具をひたすら当てて稼ぐキャラもいる。

最高得点キャラであるこのはは、超必殺技の百分身が当たるだけで100ヒット、ダメージ量も比較的少ないためスコアが高くなっている。なお前回までトップのKOL氏の使用アルカナはモリオモトで、能力の体力回復を使いパーフェクトボーナスを確実に取っていく方針だったが、今回トップのやちょ氏はオレイカルコスを使用して大幅な更新に成功している。新旧格ゲースコアラー対決はまずは古豪の"オートマ教授(※1)"やちょ氏に軍配があがったというところだろうか。さらに九州のプチてんし氏なども参入していることから、今後も混戦が予想される。

キャラクター	スコア	プレイヤー	店舗
愛乃 はぁと	2,098,150	ハジケてないハジケ	えの木(高知)
廿楽 冴姫	2,083,250	さきお？	えの木(高知)
朱鷺宮 神依	2,184,450	さきお？	えの木(高知)
このは	2,541,700	G.M.C.やちょ	個人申請プレイシティキャロット横浜店(神奈川県)
春日舞織	2,189,200	さきお	えの木(高知)
美鳳	2,089,900	さきお？	えの木(高知)
リリカ・フェルフネロフ	2,048,300	誰？モカ夫？	えの木(高知)
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,037,450	さきお？	えの木(高知)
安栖 頼子	1,918,800	さきお？	えの木(高知)
大道寺 きら	2,074,000	プチてんし	SPOLA九品寺(熊本)
フィオナ・メイフィールド	2,143,000	プチてんし	SPOLA九品寺(熊本)

※1　ストⅡのダブルK.Oパターンを、連射装置を利用して目押しなどのシビアな操作を必要としないものに改良したことに由来。
シンクロ連射を使った攻略概念の開拓として、他の格闘ゲームスコアラーに与えた影響も多大。オートマの語源は自動車のATから。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

店名／住所	URL／営業時間	TEL
GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	
大和市大和南2-2-3	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『虫姫さまふたりVer1.5』（オリジナル・バルム）408,281,275/隠れむちむちの師匠/ALL■『虫姫さまふたりVer1.5』（マニアック・バルム）693,601,605/まじで!?　/ALL

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
主力が週末のみの活動になって、しんどい状況が続いています。でも『ゾンビリベンジ』が大人気です。

●大久保アルファステーション（東京都）
4月上旬に店内の改装を行ないました。入口が大きくなって入りやすくなり、1階フロアが広く使えるようになりました。今後は大型ゲームも導入予定です!　ぜひご来店ください!

●Game in えびせん（東京都）
『むちむちポーク』入荷してるといいなあw

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
このコメントが出るころには、『MJ3 EVOLUTION』と『むちむちポーク』が入ってると思います。あと『GGXX ΛCORE』が対戦台2セットに増大!?

●ロングラン万代（新潟県）
この号が出るころには、新生活にも慣れてきたんじゃないでしょうか?　新潟周辺で新生活をスタートしたアナタ!!　ちょっとした息抜きにはロングランでのゲームですぞ!!

●ゲームブルース（岐阜県）
お酒を飲みながらネットゲーやるのが今の癒し、カルピスサワーにイチゴチョコがガチ。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
闘劇予選もはじまりました、みなさん頑張ってください。最後まであきらめずに……。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
毎週ゲーム大会を開催しております。土曜日に暇があったなら、大会に参加だー!!

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
4月いっぱいでハイスコアの担当が交代することになりました。集計店はやめませんので、変わらぬご支援をお願いします。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
ゴールデンウィーク突入!　新しい友達と一緒にゲーセンに行こう!　期待の新作そろい踏みで、MQはお待ちしていまーす!

●えの木（高知県）
『カプエス2』と『ストⅢ3rd』の人気に嫉妬!!!!!!!!

●SPOLA九品寺（熊本県）
『アルカナハート』（リリカ×樹）ALL/2,004750/J（ジェイ）■『バトルガレッガ』（ボーンナム）ALL/16,855,650/TAM（たむ）

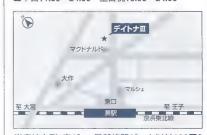
●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
3月は今まで来て下さってたいた常連さんとの別れがあり、寂しい思いでした。4月、今度は出会いの季節ですので、これからお越しいただく方に心からの歓迎をしたいと思います。よろしくお願いします。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』が大変盛り上がっています。その他、懐ゲーもリクエストがあれば導入可能です。これから先、離れていく方、新入りの方関係無く、大歓迎していきますので皆さん、ハリケーンをよろしくネ!!

ハイスコア店舗CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

デイトナⅢ

■ 埼玉県川口市芝新町4-30
■ TEL：048-269-8119
■平日11:00～24:00　土日祝10:00～24:00

当店は大型、音ゲー、最新格闘ゲーム以外100円3プレイ、レンタル1時間300円と、プレイヤーにやさしい料金システムになっております。連射装置完備、基板持ち込みOKです。皆さまのご来店をお待ちしております。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは　◯店舗名 ◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◯店長およびハイスコア担当者名 ◯サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◯お店のPR文 以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULE

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

アルカナハート FULL ！

キャラ別にスコアで集計します。集計部門は、【はぁと】、【冴姫】、【神依】、【このは】、【舞織】、【美凰】、【リリカ】、【リーゼロッテ】、【頼子】、【きら】、【フィオナ】、の11部門です。
※モードは問いません。
■工場出荷設定［GAME LEVEL：4、TIME：60、VS CPU ：2：2］

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～

【スコア】の1部門で集計します。
※選択するルートなどは問いません。
■工場出荷設定［LIFE：3、難易度：normal、ノルマ：normal］

のーコネパズル たころん

【ひとりであそぶ】をスコアで集計します。
■工場出荷設定［GAME LEVEL：3、SPEED UP TIME：60秒］
※【とことんあそぶ】はカンスト達成のため集計を打ち切ります。

君もチャレンジ ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア8月号掲載）は
2007年5月20日（日）
までに出されたスコアで、
5月23日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

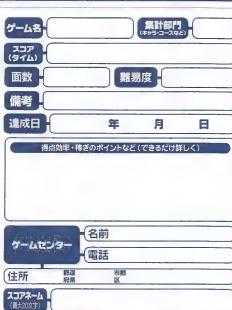
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第三十三回「Days」

房総ゲーセン狂騒曲

言葉で「今年も闘劇をやります」と並べるだけなら全く苦労はない。実際に日本、世界の店舗とプレイヤーが動くに至るまでに起きうる問題を、シリアスな視点で語っていただく。

さわたり「またまた闘劇の話ですが、最近は闘劇のコトばかりなので、自分としてもネタ不足感が否めませんよ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、それは毎回のことじゃろーが！」
さわたり「まぁ、そうなんですが、あまりにもネガティブな話題が多いので、なかなか執筆に向かないンですよねー」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そういう話題が聞きたいんじゃよ！」
さわたり「まぁ、確かにこういうトコじゃないと書けないってのもあるので、今回はその中のひとつとして闘劇参加店舗の話題を取り上げてみましょうか」
ぶっちゃけ先生「お、ついにあのネガティブ話題をぶっちゃけるわけじゃな！」
さわたり「ちょっと、何も知らないくせに、ついに！　とか、あの！　とか、無茶な振りをしないでくださいよ」

闘劇は初回を除いては毎年10月あたりに告知を開始し、予選は年が明けた1月から3月に開催する。決勝は5月のゴールデンウィーク。この進行に対して、いくつかの問題を感じ、1月から店舗を募集し、4月から7月にかけて予選を開催し、夏休みに決勝大会を開催するスケジュールに全体進行をシフトさせたのが、今年の「闘劇'07」だ。

これは闘劇に採用するゲームの開始時期の逆算による都合や、プレイヤーの受験シーズンを避けること、夏休みは国内・海外問わず移動の利便性が高いなど、公的要素が強いことは以前にこのコーナーでもお伝えした通り。

しかし、実際にスケジュールの落とし穴があったことは、この場で打ち明けておきたい。闘劇のスケジュールのまとまりが遅く、公表に手間取った理由のひとつに、「期の変わり目」という要素があったこと。その最たるものが「3月末をもって閉店するので、予選ができない」という店舗が数多くあったことだ。店舗のエントリーは1月に受け付けた。この登録の際に、失礼ながら「閉店の予定は？」という問い掛けをしている。そこでは大抵の店舗が「閉店の予定は無い」と回答してくる。

しかし現実は、いくつもの店舗が公表前に閉店のためエントリーを取り下げる事態になった。さらに、予選店舗が公表されてからも、3月末での閉店や、人事異動によって大会開催が不可能になったり、4月からの新年度の方向性として「ビデオゲームを縮小する」などという指針が打ち出され予選辞退など、数多くの申し入れがあった。

これこそ「期の変わり目」をまたぐからこそ起こった特有の問題で、今回はこうした事態に相当振り回された感もある。これはどの店舗が悪いということではない。店舗も企業である以上、さまざまな判断がある。非難したいのではなく、闘劇はそうした深刻な事情の中で開催され、できる限りのことを努力すべきなのだという認識を改めて持ったのである。

次号予告

白熱する予選の流れを見逃すな！

予選を勝ち抜いた精鋭たちが、続々と決勝大会へのチケットを手に入れている。あの有名プレイヤーは？　まだ見ぬ隠れた強者は？　すべての予選からドラマが生まれ、その流れが決勝で一つになり、大きく昇華する瞬間を見逃さないためにも、予選リポートを始めとした関連記事をチェックしておこう！

夏もやっぱりアーケード三昧！

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）
機動戦士ガンダム0083 カードビルダー（バンプレスト）
BattleFantasia（アークシステムワークス／タイトー）
アルカナハート FULL!（エクサム）
pop'n music15 ADVENTURE（KONAMI）
むちむちポーク！（ケイブ）

ほか、掲載タイトル多数！

次号 2007年7月号は 2007年 5月30日（水）発売予定
予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS!　各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
7月号（2007年5月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
8月号（2007年6月29日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

8月号／5月16日（水）必着
9月号／6月15日（金）必着

ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

話題の美少女対戦格闘ゲームの魅力をすべて詰め込んだ、ファン待望のムックが登場。女の子たちの書き下ろしイラスト付きショートストーリーに加え、趣味や自室など、ゲーム中では語られないプライベートな部分までも掲載！　もちろん、キャラクターごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析など攻略面もバッチリ収録。キャラクター好きも対戦好きも楽しめる内容だ！

ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価： 1,500円(税込)
雑誌コード： 61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ！

ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価： 1,500円(税込)
雑誌コード： 61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs. 8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載！

ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2 若き獅子の鼓動遊戯指南書 審迅之心得

定価： 1,200円(税込)
雑誌コード： 61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！　追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

ACADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス

定価： 1,659円(税込)
雑誌コード： 61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラデザの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストを多数収録。エンディング集やセリフ集など各種データも掲載。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

価格： 1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

すぐに役に立つ、最新バージョンのフレーム数値を完全収録！　付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得

定価：1,400円(税込)
雑誌コード： 61954-25

各兵種の活用術、全計略の解説、デッキの紹介など、対戦に重要な情報をさまざまな角度から掲載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も収録し、見逃せない内容になっている。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	○
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝え下さい。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.entrtbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazne.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●ついに発売の日を迎えることができた闘劇魂MAX。あの空気感、そして密度の濃い対戦を、何とか書店売りという形で世に出すことができました。心良くインタビューに応じてくれたメンストリュウさんをはじめ、ご協力いただいた皆さん、ありがとうございます。待ってくれていた皆さまには、大会から3カ月もあけてしまった上にDVDで準決勝が逆に入っていて本当に申し訳無いです。このムックは、そのタイトルにも現れているように、闘劇'07という次の大きな目標につながる物語として発売が実現したという側面があります。qudans、200won、Nin、Kneeと、皆徴兵を延ばしたという話を聞きました。韓国勢、次もガチです。いい大会だったなと振り返って終わるのではなく、モチベーションを上げてもらえればうれしいです。（上野）

●『頭文字D4』のカードを、クラブ セガ 博多で作って、ホームエリアが千葉。なのにプレイは都内という微妙な立ち回り。まだまだプレイし始めなので、コツコツとプレイしていきますよ。全国対戦なんか相当先の話だな。（猿渡）

●闘劇魂MAX 鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIALが発売に。こんなタイプ・内容のムックは初の試み。中止の判断もあっただけに、どのぐらい売れるのか興味津々。トントン程度売れれば次もあるでしょう。（杉田）

●雨の日は嫌いだったが、花粉症に悩まされるようになってからは断然好きになった。忌まわしき花粉に悩まされながらゲームをプレイせねばならない季節も梅雨時は小休止。さて、どのタイトルから手を付けるかなぁ。（霜田）

●某モンキチーミシマスター 2ndで390時間のデータがお亡くなりに。いい機会なので、『QoD3』新ダンジョンをガッツリをやる予定。闘劇予選も始まったことだし、格ゲーも触りたいもんですね……。（死組のitakyo参上!）

●『アルカナ』の闘劇予選は「FULL!」の稼働によりややおとなしい開幕となりましたが、やり込みの進んだ中盤～後半では、どのキャラが勝つか分からない激戦が期待できそう。それにしても、若い子は元気いいですね（笑）。（河野）

●『頭文字D』といい『バトルギア4』といい、良質なドライブゲームが出回っていてうれしいのですが、オヤジなので体力が保ちません……。あと、久しぶりに会った二階堂姉妹は、相変わらずかわいかったです。（野口）

●闘劇予選取材を取材しまくりな日々が始まりました。今月の取材で気になったのは、大会参加プレイヤーのマナー。応援はぜひともやってほしいところですが、ヤジは空気を読んでやりましょう。お店の床で寝るなんて、もってのほかですよ!（&ぅ）

●目敏い人は本誌内で気付いたと思いますが、「アルカディアモバイル（仮）」が5月中旬にサービス開始予定です。闘劇を含めてゲーセンで活用できる携帯サイトを目指して鋭意制作中です。詳しくは追ってアルカディア公式サイトにて。（花澤）

●創刊から「ゲセマブ」を担当していた柵太郎隊長が今回で引退。全都道府県制覇まであと5県に迫っていたので残念です。自分が担当になってからは1年弱でしたが、大変お世話になりました。新天地でも頑張ってください。（及川）

●気が付けば編集部に来て早1年。そして、気が付けば夏に稼働するタイトルが多数! 個人的に気になるところで、『KOF MIA』ではブルー・マリーの画像がついに公開! ブルー・マリー使いとしては、やり込みたいです。（永田）

●ようやく待ち望んだ稼働日が来て浮かれ気分でゲーセン通い。もちろん、『バトルファンタジア』のお話です。新しい格闘ゲームを最初から学ぶと、発見や上達の瞬間に興奮します。やっぱりゲーム最高!（ワトソン崎枝）

●「闘劇魂Vol.5」用の地図を作っていたときのこと。故郷のゲーセンを見付けると、つい応援したくなってしまうのは、地元意識みたいなものでしょうか。甲子園に出場する地元の高校を応援する気持ちですね。（伊藤）

●本誌が出るころには、「むちむちポーク!」がついに稼働開始! これまでのCAVEシューティングとは見た目がかなり違いますが、内容は硬派。スコアアタックとか無理なんで、とりあえず1コインクリアを目指します。（上田）

●今月から編集部に入らせていただきました、薄葉と申します。よろしくお願いします。ゲーセンで培った知識や経験を微妙に生かして、お仕事に励む日々です。まずは、雑用マスターを目指して頑張ろうと思います。（薄葉）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土·日·祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐 上野 真嗣／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸／崎枝 雄悟／伊藤 卓弘／上田 裕生／薄葉 大将
■編集協力（五十音順） 穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／ANON.T／伊勢猫／MVP／おおさか／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／スカ／ずるずる 爆 全武将が○○／ソビエト／ソブ／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちび太／ニクマン／パチ 華火／ハメコ。／フィーバー@トラック／fan114／福田柵太郎 腐乱人形／マンモス丸谷／もっぷ／矢永／ゆきのせ／ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順） 草野 直也／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順） 天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道／割石 芳司
■営業部 後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史／北根 紀子
■編集総務 須藤 史紀／高木 由美子／山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア3月号（No.082）P162、タイトーメモリーズ2記事内におきまして、プレゼントの間違いがありました。タイトーLOVE·A賞の賞品が「タイトーメモリーズ 2」上下巻セットとなっていますが、「タイトーメモリーズ2」下巻の誤りでした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア5月号（No.84）P139、BEMANIトップランカー決定戦Archive記事内におきまして、以下の誤りがありました。「決勝大会に出場していなかった要注目プレイヤー」の欄に出てくる「HO4-KETI」氏ですが、決勝大会に出場しているプレイヤーになります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 6月号［No.085］ COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.085

第8巻 第6号 通巻第85号 平成19年6月1日発行（毎月1回1日発行） 雑誌11547-06
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は62ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄·空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア6月号［No.85］アンケート対応番号

1 pop'n music15 ADVENTURE
2 鉄拳6
3 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
4 BattleFantasia
5 アクエリアンエイジ オルタナティブ
6 beatmaniaIIDX14 GOLD
7 闘劇'07予選リポート!
8 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
9 むちむちポーク!
10 アーケードニュースアナライズ
11 アルカディアデータベース
12 日本縦断ゲームセンターマップ
13 読者プレゼント
14 アルカディアモバイル
15 頭文字D ARCADE STAGE 4
16 アルカナハート FULL!
17 GUILTY GEAR XX ΛCORE
18 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
19 メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
20 機動戦士ガンダム 戦場の絆
21 バーチャファイター5 VERSION B
22 Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
23 バトルギア4 Tuned
24 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
25 鉄拳5 DARK RESURRECTION
26 パチャっ子 インフィニティ5
27 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
28 ロングランゲームズブースター
29 ビート·レイジング
30 BEMANIトップランカー決定戦Archive
31 DanceDanceRevolution SuperNOVA2
32 2 SPICY（トゥー スパイシー）
33 麻雀格闘倶楽部6
34 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
35 ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
36 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
37 メダル攻略道場!
38 プライズワンダーランド
39 アルカディアフロンティア
40 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
41 設定資料集
42 猛者通信 DOS龍
43 アーケードゲームライブラリー
44 VGMラボ
45 ゲームセンターイベントリスト
46 アルカディアクーポン
47 ハイスコア全国集計
48 次号予告
49 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
50 アルカディアエクストラ バックナンバーリスト
51 編集後記·奥付

Q9.学校·職業·その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア No.085

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　　　　　　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　　　　　　　　〕

ゲームセンター名〔　　　　　　　　　　　　　　　　　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〕

Q6. KONAMIの音楽シミュレーションゲームであるBEMANIシリーズをプレイされていますか？
プレイしている方は、その頻度も教えてください。

A6. □よくプレイしている　□たまにプレイしている　□全くプレイしていない

週〔　　〕回くらい

Q7. よくプレイするBEMANIシリーズのタイトルを教えてください。
また、プレイする割合も教えてください。

A7.
□beatmania IIDXシリーズ〔　〕割　□pop'n musicシリーズ〔　〕割
□GuitarFreaksシリーズ〔　〕割　□DrumManiaシリーズ〔　〕割
□DanceDanceRevolutionシリーズ〔　〕割
□そのほか〔　　　　　　〕〔　〕割

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　　〕ページ〔　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

スパイダーマン3

ピーターに迫る最後の"決意"、激動のクライマックスを見逃すな！

5/1（火）〜 日劇1ほか全国一斉、世界最速ロードショー！

キャッチ ザ ムービー
●話題の映画を先取り紹介

今度のスパイダーマンは黒く染まる!?

宇宙から来た謎の液状生命体にコスチュームを黒く染められたスパイダーマン。パワーアップした反面、強い復讐心を抱くことに…。

シリーズ最新作は衝撃のクライマックスへ！

5月1日、メガヒット・シリーズの最新作「スパイダーマン3」が、日本で世界最速公開される！

宇宙から飛来した謎の液状生命体にコスチュームを黒く染められたスパイダーマン。新たなスピードとパワーに加え、憎悪や怒りなど制御できない黒い感情が芽生えてしまい、やがて悲劇を招く…。

今回の見どころは、なんといってもブラック・スパイダーマンの誕生。驚異的な力を発揮する彼の動きが、最新VFXにより映像化。新たな敵たちとの壮絶バトルも必見だ。さらに恋と友情の波乱も新たな局面を迎え、前2作以上のドラマチックな展開も見逃せない！

「スパイダーマン」HISTORY

2002年 スパイダーマン

全米興行収入歴代7位（2007年1月現在）に輝くメガヒット・シリーズ第1章。スパイダーマンの誕生や、父親代わりだった伯父との悲しい別れ、怪人との初対決などが展開する。

MJとの急接近などピーターの青春も描かれる

2004年 スパイダーマン2

特殊能力の消失やMJへの運命の告白など、ドラマ部分がパワーアップ。怪人ドック・オクの人工アームの動きなどを描いたCG技術が評価されアカデミー賞の視覚効果賞を受賞した。

ピーターが能力を消失し、苦悩するひと幕も

STORY

伯父を殺した真犯人が脱獄したと聞き、復讐心を抱くピーターに謎の液状生命体が寄生。スパイダーマンは黒く染まり、力が制御できなくなる。やがてピーターは親友ハリーに命を狙われ、恋人MJとも心がすれ違ってしまう…

監督：サム・ライミ
出演：トビー・マグワイア
キルスティン・ダンスト
ジェームズ・フランコ
トーマス・ヘイデン・チャーチ
トファー・グレイス
ブライス・ダラス・ハワード
（2007年／アメリカ／ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント）

タイアップもチェック！

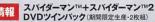
からあげクン ブラック（黒コショウ）
210円（税込） 発売中

ローソンからはコラボ「からあげクン ブラック」が新発売！その他に公開に向けてブラック・スパイダーマンやヴェノムのフィギュアなど"スパイディ"グッズが続々登場する!!

ノベライズ情報

Ⅲ 4/25（水）発売
620円（税込）
Ⅰ 発売中650円（税込）
Ⅱ 発売中620円（税込）
角川文庫刊

DVD情報

スパイダーマン™＋スパイダーマン™2
DVDツインパック（期間限定生産・2枚組）

発売中
価格：2222円（税込）
発売・販売元：
(株)ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

月刊アルカディア ARCADIA 085
発行人/浜村弘一 編集人/猿渡雅史 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-06